ARMED BLUE: GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス

特典音楽CD

収録トラック

01. 蒼の彼方 - 2018 REMIX -
02. 櫻華爛漫 - 2018 REMIX -
03. 空白書板 - 2018 REMIX -
04. 藍の運命 - 2018 REMIX -
05. 成層圏 - 2018 REMIX -
06. 並行世界 - 2018 REMIX -
07. 輪廻 - 2018 REMIX -

『蒼き雷霆ガンヴォルト』＋
『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』

公式ビジュアル設定資料集

【アートギャラリー】キービジュアルや店舗特典用イラストなどをまとめて収録 【キャラクター紹介】イラストとあわせてキャラクターたちのバックボーンを掲載 【ゲーム内画像集】ゲーム内のイベントシーンとスキルカットインをすべて収録 【用語解説】作中に登場する独自の用語や世界観設定を詳しく解説 【設定資料】キャラクターを中心とした初期デザイン案や設定画を大量公開 【インタビュー】開発スタッフ陣が明かす『ガンヴォルト』誕生秘話を収録 【特別再録 小説&4コマ】電撃Nintendoに掲載された小説&4コマを巻末に再録

ARMED BLUE : GUNVOLT
OFFICIAL COMPLETE WORKS
蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス

ARMED BLUE
GUNVOLT
OFFICIAL COMPLETE
WORKS
蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス

アームドブルー
蒼き雷霆
/ARMED BLUE : GUNVOLT/
アームドブルー
蒼き雷霆
/ARMED BLUE : GUNVOLT 2 // SOU

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス

CONTENTS

本書カバー用イラスト

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』メインビジュアル

Steam『蒼き雷霆ガンヴォルト』メインビジュアル

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』メインビジュアル

「電撃萌王 2016年2月号（KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊）」描き下ろしイラスト

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』メインビジュアル

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』限定版パッケージビジュアル

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』ゲーマーズ購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』アニメイト購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』あみあみ購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』ゲーマーズ購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』ソフマップ購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』トレーダー購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』WonderGOO購入特典

Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』
ゲオ購入特典

謹賀新年（2014）

謹賀新年（2015）

謹賀新年(2017)

謹賀新年(2018)

バレンタインデー(2015)

バレンタインデー（2017）

セントパトリックス・デー（2017）

卒業式（2015）

お花見（2015）

お花見（2017）

残暑見舞い（2014）

残暑見舞い（2016）

残暑見舞い（2017）

ハロウィン（2014）

ハロウィン（2016）

ハロウィン（2017）

感謝祭（2014）

感謝祭（2016）

クリスマス（2014）

クリスマス（2016）

クリスマス（2017）

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』発売記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』ヒット御礼

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』海外版発売記念

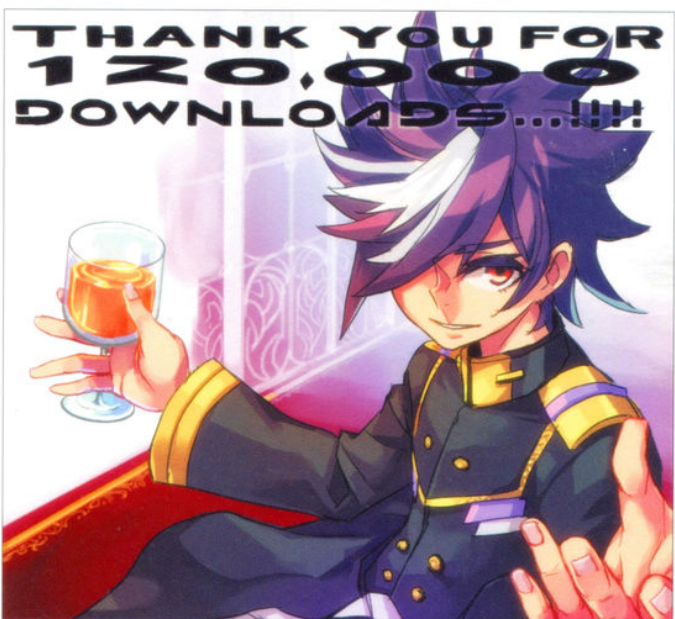
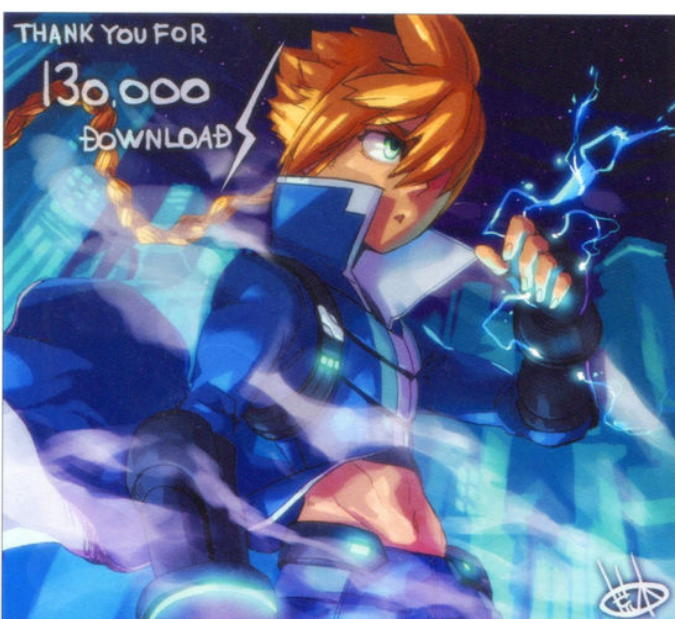
Nintendo Switch『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』発売記念

MORPHO SUPER LIVE 2017

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』9万DL記念

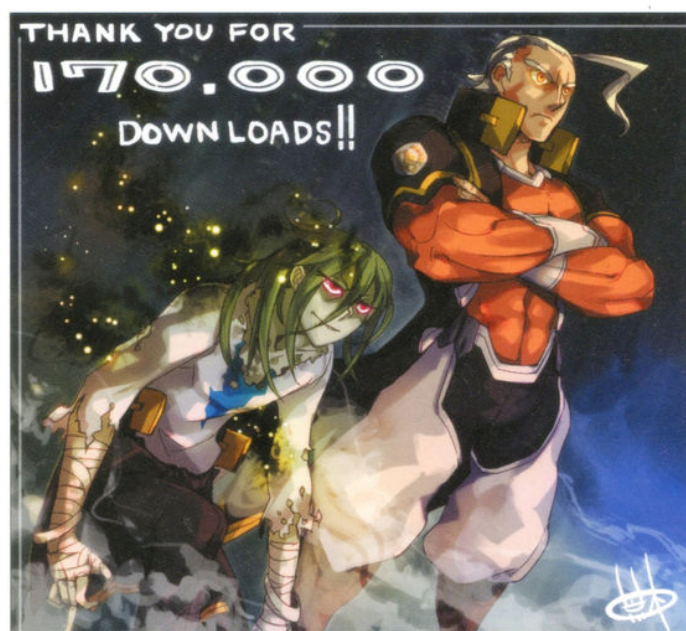
ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』10万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』10万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』11万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』12万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』13万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』14万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』15万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』16万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』17万DL記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』欧州版発売記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』ブラジル版発売記念

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』発売記念色紙 ーガンヴォルトー

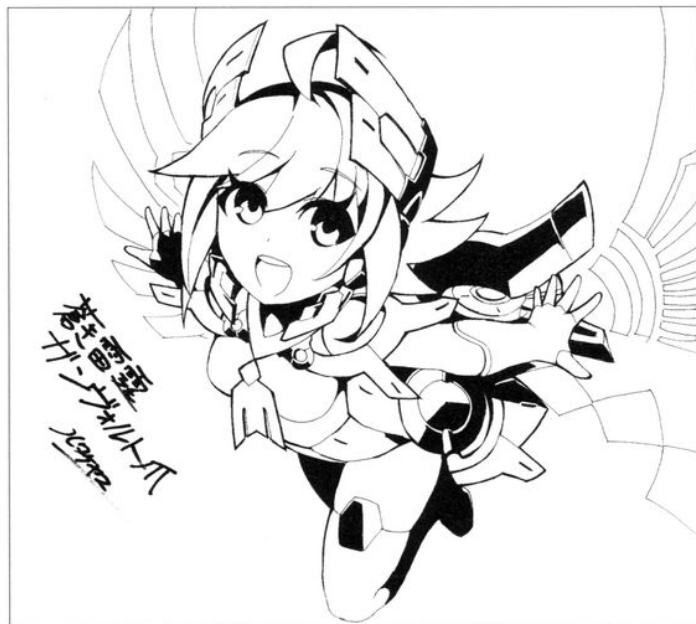
ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』発売記念色紙 ーシアン&モルフォー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』発売記念色紙 ーアシモフー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト』発売記念色紙 ーモニカー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』発売記念色紙 ーガンヴォルトー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』発売記念色紙 ーアキュラー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』発売記念色紙 ーモルフォー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』発売記念色紙 ーロロー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』発売記念色紙 ーガンヴォルトー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』発売記念色紙 ーアキュラー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』発売記念色紙 ーモルフォー

ニンテンドー3DS『蒼き雷霆ガンヴォルト ストライカーパック』発売記念色紙 ーロロー

『蒼き雷霆ガンヴォルト』オフィシャルTシャツ ～SIN～

OST「蒼き雷霆ガンヴォルト サウンドトラック」

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 義心憤怒　Justice Rage」

『蒼き雷霆ガンヴォルト』オフィシャルTシャツ MORPHO SUPER LIVE 2016

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬」

OST「蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪 サウンドトラック」

OST「蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪 サウンドトラック」挿絵

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 義心憤怒　Justice Rage」挿絵①

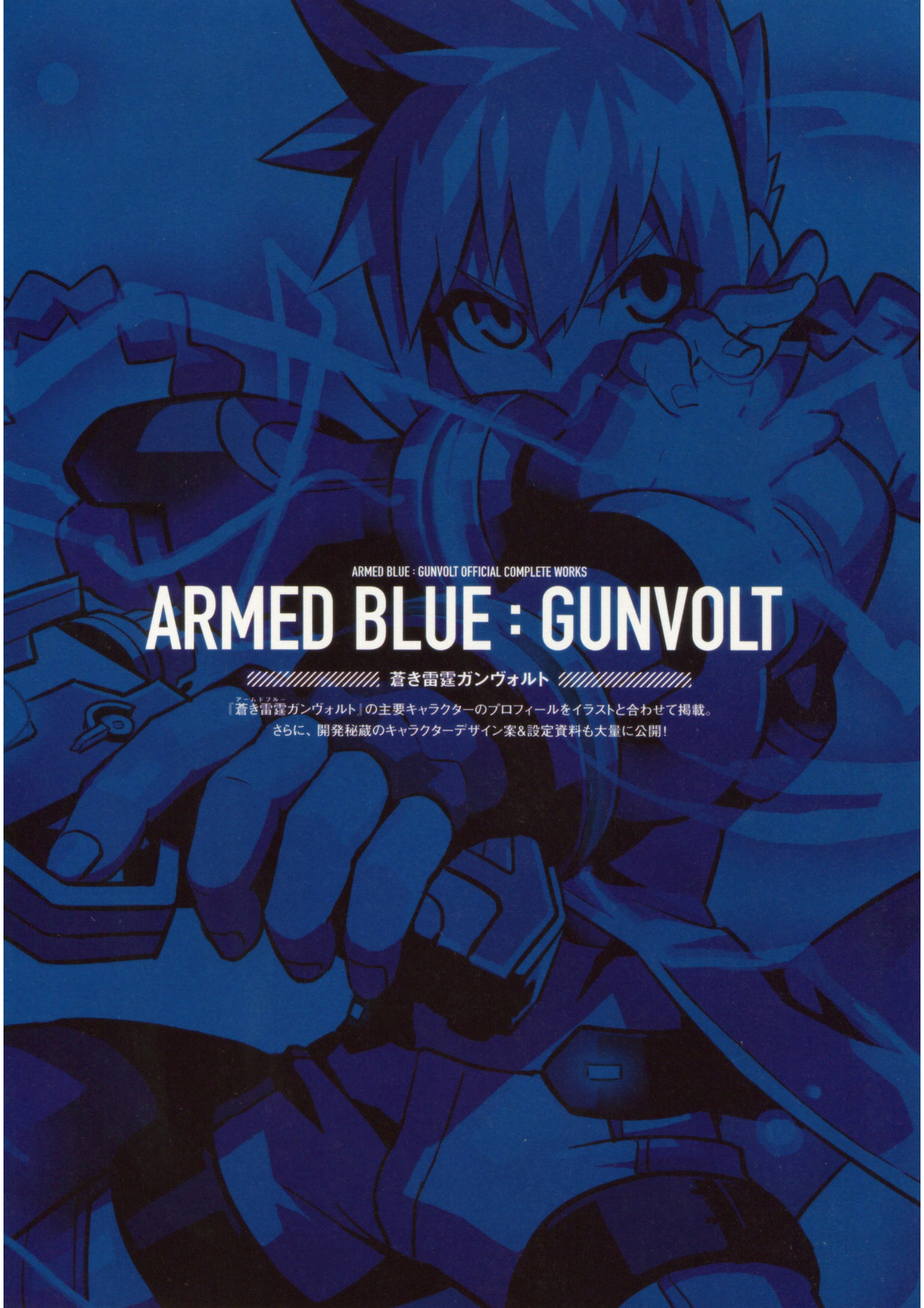
ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 義心憤怒　Justice Rage」挿絵②

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬」挿絵①

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬」挿絵②

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 怠惰なる王国 Lazy Kingdom」

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 怠惰なる王国 Lazy Kingdom」挿絵

アルバム「夢現の青 -Into the Blue-」

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト爪 機械仕掛けの儚夢」

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト爪 楽園狂騒曲」

ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト爪 楽園狂騒曲」挿絵

ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS
ARMED BLUE : GUNVOLT
蒼き雷霆ガンヴォルト
『蒼き雷霆（アームドブルー）ガンヴォルト』の主要キャラクターのプロフィールをイラストと合わせて掲載。
さらに、開発秘蔵のキャラクターデザイン案&設定資料も大量に公開！

ARMED BLUE : GUNVOLT -STORY-

蒼き雷霆が導く新たなる神話

人類の中に“第七波動”と呼ばれる特殊能力を持つ者が現れ始めた近未来。

当初は大きな混乱をもたらすと思われていた能力者の出現だったが、
巨大複合企業“皇神グループ”の統制により、国内では安定した秩序が保たれていた。

しかし、皇神のもたらした平和とは、能力者たちの犠牲によって成り立つものだった。

“能力者の保護”を名目とした強制収容——
“研究”の過程で行われる非人道的な人体実験——
それらの行いはすべて、皇神グループによって巧妙に隠ぺいされていたが、
その中でいち早く真実に気付き、皇神に抵抗を始めた組織があった。

私設武装組織“フェザー”

それは、海外の能力者による人権団体が母体となり結成された、反皇神を掲げるレジスタンスグループである。

主人公“ガンヴォルト”もまた、フェザーの能力者だった。
彼のもとに皇神のバーチャルアイドル“電子の謡精モルフォ”の抹殺命令が下ったことから、物語は動き始める……。

CORNER INDEX

“電子の謡精モルフォ”の抹殺任務を遂行すべく、輸送車両に侵入したガンヴォルト。
彼は、そこでモルフォの正体が囚われの少女・シアンの第七波動だったことを知る。
自分を殺してほしいと懇願するシアンに、かつての自分を重ねたガンヴォルトは、殺害を命じたチームリーダーのアシモフに逆らい、彼女を救うことを宣言。
その決意を重く見たアシモフは、彼がフェザーから脱退することを容認し、一般市民となったガンヴォルトたちをその場から離脱させた。

電子の謡精抹殺ミッションから半年後――。
フリーの傭兵となったガンヴォルトはフェザーからの依頼を受けつつ、シアンとともに普通の中学生としての幸せな日常を過ごしていた。
だが、運命は彼に数奇な出会いをもたらす。
その日、フェザーからの緊急入電を受けたガンヴォルトは、幻惑を使う能力者・パンテーラを倒した謎の少年と邂逅。
自らを“アキュラ”と名乗った少年は、すべての能力者たちを断罪する“人間”としてガンヴォルトにも襲いかかる。
それは、能力者と無能力者。
2つの人類の運命を背負う少年たちの最初の出会いでもあった。

アキュラの脅威を退けたガンヴォルトだったが、彼の平穏は長く続かなかった。
かつて倒したはずの能力者・メラクの襲撃。
シアンを連れ去られてしまったガンヴォルトは、皇神の能力者たちを統括していた“紫電”と呼ばれる男の存在を知る。
紫電の目的は衛星軌道上からモルフォの歌を拡散し、その歌で世界中の能力者を管理すること。
そのために、シアンの能力が必要だった。
“ディーヴァプロジェクト”と呼ばれる狂気の計画を止め、大切な少女を救い出す。
固い決意を胸に、ガンヴォルトは衛星拠点“アメノウキハシ”を目指す。

立ちはだかる障害を乗り越え、シアンの力を取り込んだ紫電をも退けたガンヴォルトは、ついにシアンを救い出すことに成功した。
だが、衛星軌道からの脱出を図るふたりの前に、かつての上司であり、恩人でもあるアシモフが姿を現す。
紫電が倒される機会をうかがっていたと告げるアシモフ。
彼もまた、シアンの能力を求める者だった。
皇神の衛星拠点とシアンの歌。
それに、ガンヴォルトの能力を合わせて無能力者たちを一掃する。
恐るべき野望の実現を語り、ふたりに協力を持ちかけるアシモフだったが交渉は決裂。
失望したアシモフは、彼らに銃を突きつける。
それは、アキュラから奪った“第七波動を阻害する効果を持つ”特殊な銃だった。

凶弾に倒れるガンヴォルトとシアン。
ガンヴォルトはシアンからもらった“手作りのペンダント”によって一命をとりとめるものの、その命は風前の灯だった。
彼を死なせるわけにはいかない――。
肉体を失ってモルフォとなったシアンは、死にゆく少年を救うために最後の力を振り絞り、ガンヴォルトの意志と一体化する。
絶叫する少年を残し、シアンの亡骸は光となって消滅した。
彼女の仇を討つため、ガンヴォルトは最後の決戦に臨む。
そして、ガンヴォルトと再び対峙するアシモフ。
彼は、自身が“プロジェクト・ガンヴォルト”によって生み出された“蒼き雷霆”の能力者であることを明かす。
ぶつかり合う2つの“蒼き雷霆”。

同じ能力者同士の戦いに勝利したのは、ガンヴォルトだった。
人類の未来をガンヴォルトに託し、息を引き取るアシモフ。
こうして、長い戦いは終わりを告げた……。

“蒼き雷霆”(アームドブルー)

ガンヴォルト(GV)　CV:石川界人

本作の主人公である14歳の少年。通称“GV”。
ガンヴォルトはコードネームであり、本名はGV自身が語りたがらないため不明。
一人称は“ボク”。
反皇神(スメラギ)を唱える武装組織・フェザーに所属する最高ランクの第七波動(セブンス)能力者。
第七波動は、電子を意のままに操る雷撃能力“蒼き雷霆(アームドブルー)”。
第七波動の適合者として幼少時より皇神の研究施設で献体として扱われていたが、
アシモフによって救出されたことで、フェザーの一員となる。
任務のない日は、年齢相応に学校へ通い一般的な生活ができるようフェザーより配慮されている。
普段は冷静で大人びているが、曲がったことは嫌いで、
納得のいかないことに対しては我を押し通そうとする芯の強さを持っている。
故に、シアンとの出会いをきっかけに、フェザーを抜けることとなる。
なんでもそつなくこなす天才肌だが、シアンとの同居以降は特に料理の腕を上げているようだ。

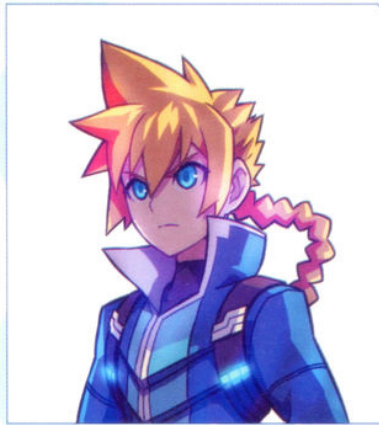
DESIGNERS COMMENT

ゲームのターゲットとして男子向けや中二要素という指針があったので、その辺りを押さえるつもりでデザインしました。GVの特徴である三つ編みは、中性的な見た目にしたかったのと、いかに能力者であろうと万能ではなく、ガジェットを使わなければならないのだ！　という脳内中二設定をもとに、髪の毛に帯電した電気をガジェットに伝達する電源コードのイメージを持たせています。最終的にその設定は使われてませんが、銃で毛針を撃つという鬼太郎的な部分に少しだけ残ってます。スーツには、いろいろなところに天使の羽根の意匠を入れてみてますが、わかるでしょうか？　へそ出しは僕の趣味ではなく、津田さん(原作／ディレクター)の指示で入れました。

(荒木宗弘)

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

僕が『ガンヴォルト』チームに加入する前に初期メンバーの方々が大量にネタ出しをされていたのですが、シアンはその中のヒロイン案の1つをほぼそのまま使わせてもらっています。ある種の神秘性やモルフォとの共通項を入れておきたかったので、一部分だけ色の違う触覚のような髪の毛を追加しました。モルフォはこのゲームの売りの1つもである「歌」の部分を担う重要な存在なので、デザインもかなり試行錯誤を重ねています。歌でプレイヤーを鼓舞したり復活させたりするというゲーム上の役割は初期から決まっていたのですが、それ以外に取っ掛かりがなくデザイン作業が進まないという状況が数カ月続きました。そんな中で「モルフォ」という名前が決まってからは、「蝶モチーフの歌姫」として一気にイメージが固まったのを覚えています。蝶は復活や輪廻転生の象徴なので、ゲーム中の役割にもピッタリとハマったわけです。また、シアンが考える「自分が成長した姿、理想や憧れ」を体現しているという面もあります。 **(畠山義崇)**

シアンは伊東さん(『ぎゃる☆がん』キャラクターデザイナー)のデザインをベースに、畠山さんのほうで調整してもらったものがそのまま完成版になってます。モルフォについては、畠山さんの案出し作業の足しになればと思い、僕のほうでもいろいろ案を出しました。青色、和風、蝶々、歌姫などのキーワードが明確になったあたりでさらに別案をいくつか出し、相談しながらまとめてもらいました。数多ある巫女っぽいデザインとの格闘しながら、最終的にはだいぶシンプルなりました。 **(荒木宗弘)**

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

"電子の謡精"(サイヴァーディーヴァ)

シアン　CV:櫻川めぐ

本作のヒロインである13歳の少女。
皇神(スメラギ)の実験により作られた人工の第七波動(セブンス)能力者で、皇神でも珍しい生まれる以前から第七波動誘因子を移植されたデザイナーチャイルド。
第七波動は"歌"によって他の能力者の第七波動に共鳴し、その能力を高める精神感応能力"電子の謡精(サイバーディーヴァ)"。
幼少より皇神グループの研究施設で、実験体として幽閉されていたところをGVによって救出され、以降はGVとともに同じ家で暮らすようになる。
GVと暮らし始めてからは学校に通うようになり、友人たちとささやかな日常を楽しんでいる。
純粋で大人しい性格だが、GVに対しては心を開いており、ある程度くだけた態度で接する。
生まれてからほぼ大半を研究施設内で過ごしていたため、世間に疎いところがあるものの、
彼女の生い立ちに同情する一部の皇神研究者たちがいろいろと差し入れを行っていたため、知識に偏りがある(特に差し入れられた詩集は好んで読んでいた)。
実験の影響なのか発育はよくなく、運動も苦手。そのことは本人にとってもコンプレックスとなっているようだ。

モルフォ　CV:櫻川めぐ

皇神グループがプロデュースする国民的バーチャルアイドル。
表向きは皇神が作り出した人工知能とされているが、その正体はシアンの第七波動"電子の謡精"が具現化した存在。
独立した自我を持ち、気が強く自由奔放な性格をしているが、これはシアンの本心の片鱗である。
シアンはどこか別人のように考えているが、モルフォは同一人物だとはっきり認識している。
皇神グループはモルフォを表向きはアイドルとして、その裏では他の能力者を探知するためのソナーとして利用していた。
容姿はシアンが17歳まで成長した姿がベースになっているものの、彼女自身の理想やコンプレックスに大きく影響を受けているため、
シアンが成長すればそのままモルフォのようになるかどうかは不明である。
現在のモルフォとして見た目の形状(容姿や衣装)が安定してきたのは約1年前である。
衣装や見た目はシアン＝モルフォの意志によって、ある程度のコントロールが可能。

DESIGNERS COMMENT

長身でガッチリとした体格という点で「頼りがいのあるリーダー」のイメージを出しつつ、サングラスをかけることで「決して自分の真意を見せない」という面も表現したつもりです。あと、超能力集団のリーダーである某アメコミヒーローも意識してます。ちなみにサングラスは防弾仕様の軍用物。当初、年齢がもっと高めで短髪に無精髭の案も描いていましたが、女性受けを意識して長髪の優男風になりました。 **(畠山義崇)**

チームシープスのリーダー

アシモフ　CV:雪田将司

フェザーの創始メンバーのひとりでありながら、実働部隊であるチームシープスのリーダー兼狙撃手。
第七波動(セブンス)はGVと同じ"蒼き雷霆(アームドブルー)"。24歳。
狙撃手ではあるが、あらゆる武器の扱いに長けており、アキュラから奪った銃を巧みに扱って見せたことも。
英語交じりの怪しい口調で喋るが、英語としても正しくないとたびたび仲間から指摘を受けている。
実はGVと同じ"プロジェクト・ガンヴォルト"の実験体。
雷撃の威力はGVを上回るが、その能力は常に暴走状態にあり、特注のサングラスがなければ自身の能力を制御することができない。
第七波動能力者に対しては情が厚いが、目的のためであれば仲間すらも切り捨てるドライな面をあわせ持つ。
サングラスで隠した瞳の奥には、自分を迫害した無能力者への憎悪が渦巻いているのだろうか……。

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

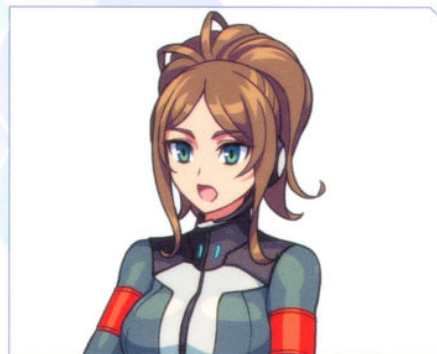
　アシモフとは別ベクトルの「頼れる兄貴感」を模索して、垂れ目で親しみやすそうな顔に行きつきました。今作では、男性キャラはできる限りイケメンに描いて女性層にもアピールできるようにするというのが目標の1つでもあり、ジーノはその中でも最も女性受けを意識したキャラです。デザインするに当たっては、乙女ゲームの雑誌を読み込んで研究したりもしました。髪の毛の赤い部分はモヒカンにしようかと思ったのですが、女性受けが悪そうなので止めました。　**（畠山義崇）**

チームシープスのムードメーカー

ジーノ　CV:石原春貴

チームのムードメーカーである陽気な青年。16歳。
フェザー全体の中でもかなりの実力者だが、第七波動は不明。
アニメやマンガ、ゲームが好き。
たびたび職場に不適切なゲームの話題を持ち出し、そのたびにモニカから辛辣な目を向けられている。
不真面目な態度でよく周囲を茶化してはいるが、大変な仲間想いで、フェザーを抜けたGVのことをいつも気にかけている。
GVにとって気心の知れた親友であり、兄のような存在。

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

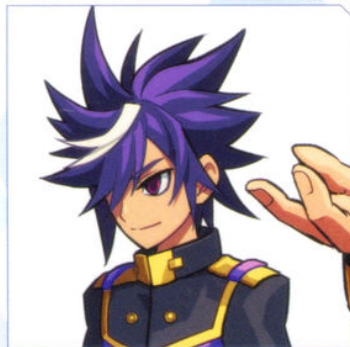
モニカは作中数少ない大人の女性キャラなので、なるべく外さないように慎重にデザインしました。GV目線から見て、優しさと気丈さが同居した雰囲気にしたくて顔の雰囲気や表情にかなり気をつけています。実際、会話用顔グラフィックの表情が気に入らなくて何度か描き直した覚えがあります。ちなみに、グレー主体で地味になりがちな服ですが、二の腕を赤くすることで胸のラインが強調され、遠目から見ても巨乳だとわかるデザインになっております。 **(畠山義崇)**

フェザーのオペレーター

モニカ CV:尾高もえみ

アシモフが指揮するチームシープスのオペレーター。
フェザーには珍しい、第七波動(セブンス)を持たない無能力者。
GVやジーノにとっては姉のような存在で、チームの中では最も常識人である。
真面目で優秀だが、おっちょこちょいな面もあり、よく何かしらのドジを踏んでいる。
アシモフのことを憎からず思っているが、当のアシモフが無能力者である彼女のことをどう思っているかは不明。
モニカのことは例外扱いしていたようにも見受けられるが……。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE　◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

敵側の親玉ということで、エリートっぽさや気品に溢れた雰囲気を重視しました。細身で中性的なのも、腕っぷしではなく頭脳や能力だけでここまでのし上がってきた感も出したかったというところから来ています。袴のようなシルエットのズボンは荒木さんの発案で、優美さを出すのに一役買っていると思います。逆に、髪型はツンツンで攻撃的。「超能力者だから、渦巻きっぽい髪型にしてやろう！」と思って描いたのは覚えているのですが、今となっては、なぜ渦巻きなのか謎です(笑)。変身後の姿は、ラスボスに相応しい最強感や神々しさが欲しかったので、仏像をモチーフにしています。真ん中でスパッと色が分かれてるのは、光と闇が渾然一体となった究極の存在みたいなイメージから来ています。

(畠山義崇)

“高天の支配者”(バベルマスター)

紫電　CV:村瀬歩

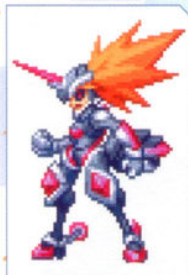
皇神(スメラギ)グループに所属する14歳の第七波動(セブンス)能力者。第七波動は“念動力(サイコキネシス)”。
皇神の第七波動研究機関で育てられた孤児で、ＧＶと同じ“プロジェクト・ガンヴォルト”の被献体だったが、“蒼き雷霆(アームドブルー)”の誘因子に適合せず暴走。
死にかけていたところを、急遽念動力の誘因子を移植され一命を取り留める。
その後、第七波動と政治的手腕、その両面で頭角を現し、14歳の若さでディーヴァプロジェクトを指揮するチームリーダーにまで上り詰めた。
元来温厚で正義感の強い少年だったが、皇神の社内抗争を経験するうちに、感情を表に出さない、どこかとらえどころのない少年に成長している。
しかし、平和を愛する心は変わっておらず、“悪”であるGVのことは強く憎んでいるようだ。
だがその裏には、GVに対するコンプレックスが潜んでいるのかもしれない……。

“怒れる爆炎”(バーントラース)

デイトナ CV:川上晃二

皇神(スメラギ)の化学工場地帯を警備する“爆炎(エクスプロージョン)”の能力者。
関東一帯を勢力下に置くカラーギャング・メイデンブラッドの元リーダー。
喧嘩に明け暮れる毎日に疑問を覚えていたところを紫電にスカウトされる。
一度は誘いを断ったものの、皇神の看板バーチャルアイドルであるモルフォの歌に惹かれ、皇神の警備部に加わった。
直情的で扱いやすいため、紫電にいいように使われてしまうことも多いようだ。
火焔をまとわせた足技を中心とした戦闘スタイルを得意とし、
膨大な熱エネルギーを球形に圧縮して着弾とともに爆発燃焼させる“アングリーボム”という必殺の一撃も持つ。
所有する宝剣は“火之迦具土(ヒノカグツチ)”。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

　ボスたちの変身前の姿は、大量にあったネタ出し画像の中から使わせてもらったものが多いです。ほとんどそのままの奴もいれば、大幅に変わって面影のない奴もいます。その中でデイトナは、わりとそのままの状態で使わせてもらっています。一見すると主人公キャラにも見えそうなラインで、ストレートな熱血不良キャラのイメージですね。ぶっ飛んだ性格ですが、見た目だけはカッコよくしようと心がけています。変身後の姿はボスそれぞれに七つの大罪とそれに対応する動物がモチーフとして割り振られていて、デイトナは憤怒のユニコーン担当です。真っ黒なアーマーに身を包むというのはディレクターの津田さんの案。しかし真っ黒なキャラというのは、ドット絵にすると背景に埋もれたり、どんな形かわかり辛くなってしまいがちなので、ところどころに白や差し色を入れています。ボスの中では一番最初にデザインが決まったキャラで、その後のボスデザインの指標にもなった記念すべきキャラでもあります。

（畠山義崇）

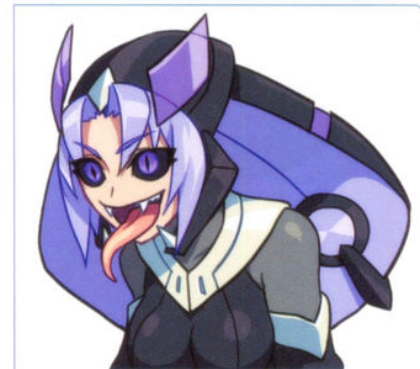
“嫉ましき生命輪廻”(アンリミテッドエンヴィー)

エリーゼ CV：Ayano

皇神(スメラギ)に囚われている“生命輪廻(アンリミテッドアニムス)”の能力者。
魂を操り無限の生命を紡ぐ“究極の能力”の持ち主だったが、皇神が能力の完全制御に失敗し、暴走。
彼女を収容していた研究施設は一夜にして壊滅することとなった。
皇神の洗脳により好戦的な別人格を植えつけられており、意志薄弱な主人格はその別人格の言いなりとなっているようだ。
クナイ形状にカーボン加工した毒蛇を武器として扱い、
投げつけた蛇をゾンビとして蘇生させ敵に襲いかからせる不意打ち攻撃を得意としている。
所有する宝剣は“布都御魂(フツノミタマ)”。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

エリーゼは人格が複数に分裂しているキャラですが、デザインの大まかなイメージは気弱な主人格をもとに考えています。内側に巻いている長い髪で、自分の殻に閉じこもる内向的な性格を表現したつもりです。変身後の姿は嫉妬の蛇がモチーフで、長い袖の中に暗器を隠し持つ忍者、暗殺者のイメージも入れています。ところどころに入っている蛇の目模様もポイント。必殺技が蘇生なのは、医療の象徴であるアスクレピオスの杖から来たイメージなのではないでしょうか。当初は気持ち悪いキャラのつもりで描いていましたが、声優さんが可愛らしく演じてくださっていたので、イラストは可愛く描くように心がけました。

（畠山義崇）

“貪り尽くす翅蟲”（グラトニーフライ）

ストラトス　CV:三和隆博

自らの肉体を蝿状のエネルギー体に変換し、あらゆる物質を分解・吸収する“翅蟲（ザ・フライ）”の能力者。
皇神（スメラギ）の薬理研究所で薬物が能力者に与える影響を調べるための実験体として囚われていた。
実験体となる前は人望の厚い好青年だったが、度重なる実験の末に人格が崩壊。
宝剣でも制御しきれないほどに第七波動（セブンス）が暴走しかかっており、目に留まるものすべてを喰らい尽くす怪物へと成り果てている。
常に満たされることのない飢餓感に苛まれており、普段は実験用植物“Vivid（ヴィヴィッド）”から精製された精神安定剤“S.E.E.D.（シード）”によって飢餓感を抑えている。
もともと紫電の管轄ではなかったが、アメノサカホコでの復活再生時には紫電の傘下に組み込まれている。所有する宝剣は“蜥蜴丸（トカゲマル）”。

DESIGNERS COMMENT

「中二病」が重要なファクターとして存在している今作において、ストラトスが腕に巻いている包帯は効果的なアイテムではないでしょうか。意味もなく巻かれている包帯にカッコよさを感じる時期というのは、誰しもあると思います。僕にもありました。変身後の姿は暴食の蝿がモチーフで、王冠を被った髑髏のイメージも入っています。デカい口の中にいる痩せ細った本体は、食べても食べても決して満たされることのない飢餓感を表しています。

（島山義崇）

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

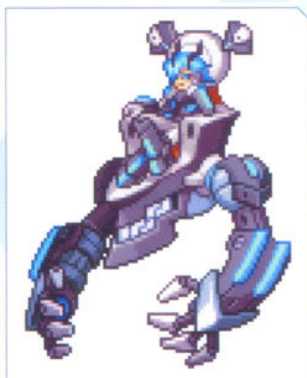
“怠惰なる亜空孔”(スローホーラー)

メラク CV:粕谷雄太

皇神(スメラギ)の戦闘部隊を指揮する“亜空孔(ワームホール)”の能力者。
優れた知能や第七波動(セブンス)能力者であることを他者から疎まれ、
不登校児となっていたところを紫電直々にスカウトされ、皇神に加わる。
働かないことを至上の目的としているが、
なんだかんだと言っても働いてくれる勤勉さ、頭の回転の速さ、ドラスティックな決断力、
性格に難の多い能力者の中でもまともな対応をしてくれるところを紫電に気に入られている。
極度の面倒くさがりなため、攻撃もイス型の武装まかせである。
所有する宝剣は“不動国行(フドウクニユキ)”。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

ヘッドホンを着けていてこっちの話を聞いているのかわからない、世の中をナメきった態度をとるなど、実に中二病を体現したキャラだと思います。変身前のデザインは、事前にネタ出しされていたものを少し手直しして使わせてもらいました。主人公より大きいキャラが多い中で唯一、主人公より小さい可愛い系ポジションのキャラです。小さいキャラは攻撃を当て辛いので、巨大な椅子でバランスを取っています。メラクは怠惰の熊がモチーフですが、便器に座った悪魔ベルフェゴールのイメージのほうが色濃く出てます。こちらは便器ではなく椅子ですが。手足に入っている縦長の蛍光色のパーツは、遠目から見ても足を組んで座っているのがわかるように入れたものです。

(島山義崇)

“傲慢なる残光”(シルエットプライド)

イオタ CV:獅子丸

大電波塔アマテラスの守護を担う“残光(ライトスピード)”の能力者。
代々優秀な軍人を多数排出してきた名家の生まれで、生粋の日本人。
イオタも軍に属していたが、第七波動(セブンス)能力者によるテロ鎮圧の任務中、
能力者に対し何もできない軍の惨状を目の当たりにしてしまう。
そして、そのテロ事件を鎮圧したのが紫電の所属する皇神(スメラギ)の能力者部隊だった。
以降、紫電と話を交わすうちに彼に将としての器を感じ取り、事件の際に負った傷による視力低下を理由に軍を辞職。
皇神に参加し、皇神内での足場固めを行っていた紫電のサポートに尽力するようになった。
「兵は神速を尊ぶ」を座右の銘としており、自身の能力もあって速さに対するこだわりが強い。
その反面、結論を急ぎすぎるきらいがある。
変身後は光速で飛行し、背部に装備されたフォトンビットからレーザービームを繰り出す。
フォトンビットは合体することで、巨大な次元刀“終焉ノ光刃(ゼロブレイド)”となり、その光刃は空間すら切り裂く。
所有する宝剣は“小龍景光(コリュウカゲミツ)”。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

このキャラの年齢を考えると元軍人という設定は少し無理があるのですが、デザイン当初は20代中盤くらいのイメージでいました。傲慢の罪がモチーフなので、プライドの高そうな雰囲気や自分の価値観に合わないものは決して認めない潔癖さを意識して描いています。事前のネタ出しでは年齢高めのおっさんキャラでしたが、若いイメージに変更しました。変身後の姿は、背後に放射状に並んだビットがそのまんま孔雀の尾羽のイメージです。7人のボスたちの中でのリーダー格ということもあり、7人並べたときに一番偉そうに見えるシルエットも意識しました。

（畠山義崇）

“欲深き磁界拳”(マグネットグリード)

カレラ　CV:大西真央

皇神(スメラギ)の能力者狩り(ハンター)部隊に所属する“磁界拳(マグネティックアーツ)”の能力者。
奇妙な武士言葉を使い、力や強者との闘いといったものに対し異常なまでの執着を見せる。
ポリシーは「全力同士のぶつかり合い」で、加減という言葉を知らない。
かつては道場破りとして名を馳せており、その戦績は常勝無敗。
次第に自分と対等に闘えるのは同じ第七波動(セブンス)能力者だけであると考えはじめ、第七波動能力者事件を取り締まっていた皇神の面接を受ける。
カレラの第七波動が作り出す特殊な磁場は他者の第七波動を吸引し、一時的に使用不能状態に陥らせることが可能。
その能力を買われ、一芸入社に近い形で採用を勝ち取った。
念願叶って能力者との闘いに身を置くことになったが、彼の能力を受けた能力者は第七波動を無効化されてしまうため、彼の欲望が満たされることはほぼなかった。
皇神からは、能力者を鎮圧するのに適任であると高く評価されている。
所有する宝剣は“岩融(イワトオシ)”。

DESIGNERS COMMENT

カレラのデザインは、渡邉さん(キャラクタードット担当)の案が素案になっています。その段階では裸に袖の破れた長ランを着た番長風で、そのままだと世界観から浮いてしまいそうだったのでピッタリスーツにして、ややスマートな印象に変更しています。素案からすでに武人のイメージはあったので、そこを継承して鎧武者のようなに面頬があるアーマーと「強欲」に対応した生物の1つである針鼠の要素が足されています。

(荒木宗弘)

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

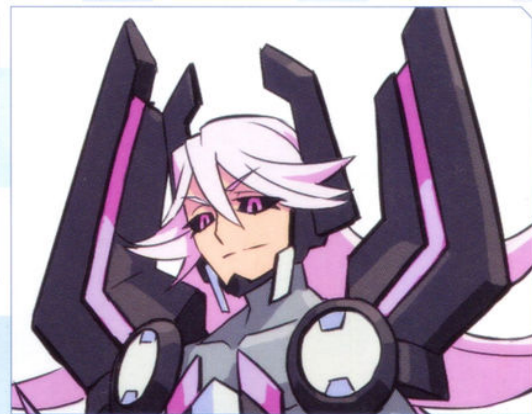
“色惑う夢幻鏡”(ラストミラージュ)

パンテーラ　CV:野上翔

皇神(スメラギ)の能力者狩り(ハンター)部隊に所属する“夢幻鏡(ミラー)”の能力者。
年齢は不明だが、本人は17歳を自称することが多い。
何かと“愛”を連呼する喧しさが人から疎まれることも多いが、
不思議と部下になった者には気に入られるようで、
部隊内には彼(彼女)を崇拝する者さえいるらしい。
性別やそれに基づく外見はパンテーラの気分によって変わり、
特に理由のない場合は一日ごとに性別を変化させているようだ。
本来、宝剣で変身しなければ第七波動(セブンス)は使えないことになっているはずだが、
彼(彼女)の場合、なぜか生身でも性別が入れ替わっている。
それが第七波動によるものなのか、ただのメイクなのかは不明。
皇神内でも彼の素性を知る者は少なく、その数少ない人間が握っているという素性も
それぞれを刷り合わせてみれば一致していないことが多い。
社員の中には「気がついたら社員として登録されていた」と言う者までいるほどだ。
その実力は未知数で、皇神の第七波動研究者からは、
GVや紫電と並ぶ最高ランクに認定されている。
アキュラとの戦いで敗れるが、これはアキュラがパンテーラを倒すために
幾重もの事前準備を重ねることでようやくもぎ取った勝利であり、
完全な不意打ちでなければパンテーラが敗れることはなかっただろう。
所有する宝剣は“小烏丸(コガラスマル)”。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

『ガンヴォルト』の1作目の開発当時、パンテーラは変身後のデザインも仕様書もでき上がっていてあとは作るだけという状態まで進んでいたのですが、時間が足りずに止むなく見送りになってしまいました。そんなこともあり、変身前のデザインは描かれず終いで放置されていました。しかしながら、パブ展開をしていく段階になって急遽変身前のデザインも必要になり、締め切り数日前に慌ててデザインしたのを覚えています。デザインするに当たって目指したところは、「一見、男か女かわからない奴」です。

(畠山義崇)

畠山さんが初期に出した、股間にドリルがついている案は開発スタッフ内でも大ウケだったので、要素としては完成版まで変わってません。モチーフは「色欲」に対応した生物の蠍ですが、逆に蠍以外の要素が見つからずにデザインが難航していて大変そうだったので、何か足しになればと思い、「鏡の能力ならカードだろ!(特撮脳)」と思ってカードが鏡になるディーラーの案を出したらうまくはまってくれて、よかったよかったと思いました。まさか戦わないとは思いませんでしたが……。

(荒木宗弘)

能力者を憎む科学者の少年

アキュラ CV:増尾興佑

どの勢力にも属さず、皇神（スメラギ）グループと第七波動（セブンス）能力者に対して強い憎悪を向ける
“能力者を滅する者（セブンス・スレイヤー）”。万事においての天才。14歳。
第七波動研究者であった亡き父の研究を引き継ぎ、
ある側面においては皇神すら超える驚異的な技術力を有している。
能力者はいずれ能力を持たない人間を脅かす存在になると考え、個人で能力者たちを倒して回っている。
能力を持たない普通の人間ではあるが、能力者たちの能力因子サンプルを回収・解析し、
第七波動を擬似再現した特殊装備を操る。
その天才的技術力と卓越した戦闘センスにより、並の第七波動能力者に引けを取らない戦闘能力を有している。
普段は冷静だが、第七波動能力者を見ると暴走する傾向があり、そのせいで失敗を引き起こすことがある。

DESIGNERS COMMENT

アキュラはGVのライバルなので、すべての要素をGVの正反対にするというのが出発点でした。カラーリングにおいては黒と青がメインのGVに対する形でアキュラは白と赤、身軽なGVに対して重装甲のアキュラといった具合です。デザインモチーフはサーコートを着た中世ヨーロッパの騎士で、デカい盾を持ってるのも騎士のイメージから来たものです。トレードマークの罰点マークは、もともとは十字マークを付けようとしていたときの名残ですね。黒っぽいキャラが多い本作の中で、白いアキュラは半ば異質な存在として目立っていたので、ポジション的にもおいしい奴だと思います。 **(畠山義崇)**

『蒼き雷霆ガンヴォルト』用語解説

『蒼き雷霆(アームドブルー)ガンヴォルト』の作中に登場する用語を解説。
また、キャラクター紹介の補足となる個人情報や、能力・スキルの詳細についてもここで触れている。

アームド椅子

皇神により開発された戦闘用の椅子型マシン。座り心地は快適。エネルギー補給なしで数カ月単位での長時間浮遊が可能。これは物を浮かばせることができる皇神の独占技術によるものだが、宝剣などと同じくそのメカニズムには不明瞭な点が多い。メラクの第七波動誘因子が組み込まれており、彼が念じるだけで自分の手足のように動かすことができるが、変身状態でないと使用できないようセーフティがかかっている。武装は"イスパンチ""イスミサイル""イスレーザー(レイジーレーザー)"。メラク専用マシンのため、各武装の名称は使用者であるメラクに一任されていたが、どうやらかなり適当につけたようだ。

蒼き雷霆【アームドブルー】

世界で最初に発見された第七波動。体内より電気を発生させる放電能力と、そのもととなる電子を微細にコントロールできる能力を総称したもの。"蒼き雷霆"は直接的な攻撃性能以外にも、能力者の生体電流を活性化することで身体能力を著しく高めることができる。さらに、体表面を薄い電磁場の膜(フィールド)で覆うことであらゆる衝撃から身を守るバリア"雷撃鱗"としての役割を果たすことや、電子機器を外部から制御(ハック)するなど、さまざまな場面に応用できる力を秘めているといわれている。

愛

パンテーラが愛する概念。彼が"愛"と定める範囲はあまりに広すぎて、一般的に語られる"愛"とは何かが違う気がしてならな愛。

アキュラ

➡P.060参照

アキュラの父

皇神未来技術研究所に勤めていた研究者で、現在の第七波動研究の基礎を築いた人物。能力者の危険性を誰よりも危惧していたが、当時皇神に囚われていたアシモフが起こした事故によって死亡。事故については皇神上層部によって隠蔽されたため、アキュラは父の訴えを認めない上層部によって殺されたと思い込んでいる。

アシモフ

➡P.042参照

アシモフの過去

もともとは国外で育った孤児だったが、日本へ不法入国したところを皇神のハンターに囚われたアシモフ。"蒼き雷霆"の適合が認められたためプロジェクト・ガンヴォルトの実験体となるも、能力を制御できなかったため失敗作として扱われる。その後、モルモットとしてさまざまな実験を受けたことが無能力者たちへの憎しみを募らせる結果となるのだった。実験の末に彼の能力は暴走し、研究所は焼失。そのどさくさにまぎれアシモフは研究所を脱走。どうにか国外へ逃亡したのち、とある団体へに入り込みフェザー設立に尽力した。当時の皇神での識別名はタケフツ。

アシモフのサングラス

能力を制御するための安全装置。GVのコンタクトレンズと同系統の装備ではあるが、第七波動を高めるために使用するGVと違い、アシモフは己の第七波動を封印するために使用している。このサングラスの効果と、「他者の第七波動に関しては詮索しない」というフェザー内の気風もあり、彼の第七波動はフェザー内でも一部の人間にしか知られていない。

生命輪廻【アンリミテッドアニムス】

魂を操り生物を復活させるエリーゼの第七波動。ただし、復活させた者はゾンビになってしまう。宝剣による変身後は能力が強化され、特殊な光を直視した相手を仮死状態にさせる技"ジェラシックゴルゴン"などの使用が可能になっているほか、エリーゼの第二人格に至ってはゾンビ化しない完全な蘇生が可能になっている。

E.A.T.R.【イーター】

フェザーから支給されている対戦車用レールライフルで、正式名称は"Electromagnetic. Anti. Tank. Rifle."。GVに支給されているダートリーダーとは共通規格の兄弟銃。有効射程5000m、秒速7kmで撃ち出される弾丸は対象を確実に"捕食"する。超長距離狙撃を行う場合、緻密な計算など使用者に高度なスキルが必要とされる。対人武器ではないためGVとの戦闘時には未使用。

イオタ

➡P.054参照

岩融【イワトオシ】

カレラの持つ宝剣。もとは武蔵坊弁慶が使ったとされる薙刀。

エクスギア

アキュラが擬似第七波動能力を使用するために開発した盾型の装備。攻撃時には弩弓のような形状に変形する。カートリッジを差し替えることで各種第七波動を再現したさまざまな能力を使用できるが、オリジナルの能力よりも性能は落ちる。この「誰にでも扱うことのできる第七波動」は現状世界でもアキュラだけが成し遂げた革新的発明なのだが、他人を信じないアキュラに技術情報を開示するつもりはないようだ。アシモフとの戦闘時に大破。

爆炎【エクスプロージョン】

熱エネルギーを操るデイトナの第七波動。変身前のデイトナはただの熱球を発生させるだけの能力だったが、宝剣のサポートを受けることにより、膨大な熱エネルギーを球形に圧縮し、着弾した瞬間に爆発燃焼させる"アングリーボム"や、足周りの空気を燃焼させ炎をまとった状態での蹴撃"ユニコーンドロップ"、空気の熱を変化させることによって気流を操作して小規模な空気の足場を形成し、それを蹴ることで空中での動作を変化させる"フェイントアサルト"などの応用技が可能となった。

エリーゼ

➡P.048参照

エリーゼの第一人格

能力者であることと、引っ込み思案な性格が災いし、同世代の女の子たちからイジメを受けていたエリーゼ。心の奥底では平穏に過ごす人たちに対し、嫉妬めいた感情を渦巻かせているが、気弱な性分もあって表に出すことは少なかった。ところが、皇神の研究の結果、心の奥底に眠っていた嫉妬の情念が表に出てくるようになってしまった。

エリーゼの第二人格

本来は皇神に従順な人格となるはずだったが、エリーゼの心の闇に影響を受けたのか、凶暴な別人格として発現。暴走し、多くの研究員をゾンビへと変えた。(第七波動は使用者の精神状態にも強く影響を受けるため、第七波動を暴走、あるいは消失させずに洗脳を行うのは極めて難しい)。その結果、深層意識の奥底に封じ込められることとなったが、第七波動の力は3つの人格の中で最も高い。無限の生命力により、通常の攻撃では彼女を傷つけることすらできない。ときおり戦闘を遊びに例えるのは、友人と遊ぶことのなかった彼女なりの発露なのかもしれない。

エリーゼの第三人格

第二人格の発現後に再度作り出した人格だが、結果は失敗。さらに人格が分裂し、好戦的かつ高圧的な人格となってしまった。それはエリーゼが忌み妬んだいじめっ子への憧憬がどこかにあったのかもしれない。彼女により残った研究員はゾンビへと変えられ、皇神の研究施設は壊滅することになる。

オーバージェンダー

鏡を利用し、性別を入れ替える夢幻鏡のスキル。男モードと女モードで性格は若干違うらしいが、ど

ちらもしきりに"愛"を口にする点は同じ。部下の間では、男パンテーラ派と女パンテーラ派の隠れ派閥さえ存在しているとか。

神園家

日本に古くから伝わる退魔の一族。表社会ではあまり知られておらず、アキュラ本人も興味がないため詳しくは知らない。現当主はアキュラの叔母にあたる人物。

カレラ

➡P.056参照

ガンヴォルト(GV)

➡P.038参照

グリードスナッチャー

カレラの第七波動をコピーした対能力者用特殊弾。カレラ本人が使用する"超重磁爆星"よりも威力は落ちているが、取り回しは大幅に向上している。これはアキュラによる改良の結果でもあるのだが、カレラ本人が自身の第七波動を使いこなせていなかったという点も大きい。アキュラがグリードスナッチャーのみ盾ではなく銃で扱うのは、能力者に対する切り札となりえる弾丸を、父の形見で扱いたいというアキュラなりのセンチメンタリズムの表れかもしれない。

アシモフは、アキュラから奪い取った際に、蒼き雷霆の能力で電磁場を形成することにより、グリードスナッチャーの弾道を自在にコントロールするという離れ業をやってのけている。しかし、これは銃自身に強い負担をかけることになる諸刃の剣であり、短期決戦にしか使用できない奥の手でもある。GVの扱うダートカートリッジは、この技術をある程度機械側で制御できるようにしたもの。

小烏丸【コガラスマル】

パンテーラが所持する宝剣。もととなった刀は、鋒両刃造と呼ばれる特殊な形状をした"両刃の刀"である。

小龍景光【コリュウカゲミツ】

イオタの持つ宝剣。国宝に指定され博物館に所蔵されていた刀剣を皇神が回収し、素材としている。

念動力【サイコキネシス】

思念を直接エネルギーに変換し、空間や物体に干渉する第七波動。微弱ではあるものの類似した能力は第七波動発見以前から確認されており、最も原始的な第七波動ともいわれている。そして、それゆえに強力無比。純粋な戦闘能力だけであれば、蒼き雷霆を超えるともいわれている。

電子の謡精【サイバーディーヴァ】

シアンの第七波動"電子の謡精"は、モルフォの歌を介して、他の能力者の精神に干渉する精神感応能力である。雷撃能力者量産計画"プロジェクト・ガンヴォルト"の研究実験の過程で発見された"電子を操る第七波動能力"の派生系の1つ。この第七波動は能力者の精神状態と密接な関係があるといわれており、シアン=モルフォと波長が合った者であれば、その精神に働きかけることで第七波動の力を高めることができる。

GVが闘いの中で危険に陥った際、モルフォの歌"ソングオブディーヴァ"によって能力や身体機能が活性化されるのは、彼の第七波動"蒼き雷霆"と"電子の謡精"の性質が近しいものであったことが大きな理由として挙げられている。

能力者がモルフォの歌を耳にした場合、特殊な干渉波が検知されることから、皇神はこの力を他の能力者の位置を特定するためのソナーとして利用しており、実際に第七波動能力者の多くがこの能力によって炙り出され皇神の実行部隊により強制収監されていた。モルフォのように人格を持った第七波動は非常に稀なケースで、歴史上でも数えるほどしか確認されておらず、いまだ未知の部分が多い第七波動解明の鍵になるのではないかと皇神の研究者からは期待されていた。

翅蟲【ザ・フライ】

肉体を羽虫のようなエネルギー体に変化させるストラトスの第七波動。このエネルギー体は触れた物を分解し、自身のエネルギーとして吸収できる。宝剣による変身後は、一旦エネルギー体になったあとに肉体を再構成することであらゆる形状に変化する能力が加わっているが、使用者であるストラトスに知性が殆ど残っておらず本能の赴くまま変形しているため、あまり複雑な形状にはなれないようだ。

シアン

➡P.040参照

ジーノ

➡P.043参照

紫電

➡P.045参照

紫電の宝剣

強すぎる紫電の第七波動を恐れた皇神上層部は、本来の彼の宝剣"天叢雲(アメノムラクモ)"のほかに、"八咫烏(ヤタガラス)""黒豹(クロヒョウ)"と呼ばれるサブ宝剣を追加することで、さらなる能力封印を施した。

本来、宝剣とは名前の由来となった実際の刀剣や歴史上伝わる呪術的アーティファクトを組み合わせ、現代の技術によって加工したものではあるが、このサブ宝剣はそういった出自の存在しない、ゼロから作り出された新世代の完全人工宝剣である。

サブ宝剣の追加による影響は変身体にも現れており、紫電が変身した際、2本のサブ宝剣はそれぞれ、地より這出し陰の化身《パンターフォース》、天を往く陽の化身《レイヴンフォース》という2つの分身へと姿を変える。

ストラトス

➡P.050参照

皇神グループ【スメラギグループ】

電力会社を中心とした巨大複合企業体。国内のエネルギー供給を一手に担うほか、通信報道機関から宇宙開発、軍事産業までも手がける超巨大企業であり、政界に対しても多大なる影響力を有していることから、この国の実質的な支配者とさえいわれている。

エネルギー研究の過程でいち早く第七波動に目をつけた企業であり、第七波動に関する技術は世界の中で最も進んでいる。現在、第七波動を制御する技術は皇神グループのみが有している。

特攻衛星"星辰"【セイシン】

皇神グループが管理する人工衛星。表向きは観測やデータ通信を目的とした非武装の衛星とされているが、実際は強力なレーザー兵器を搭載している。もともとこの衛星は紫電の管轄外だったが、極秘裏に紫電派の人間によって念動兵器へと改造され、紫電の思念波でコントロールできるようになっている。紫電第二形態が行う天から降り注ぐレーザー攻撃は、この衛星によるもの。

第七波動【セブンス】

数十年ほど前から、人類に表れるようになった超能力現象の総称。主に10代以下の少年少女に発現する。当時の波動エネルギー研究において、特殊な第七波形を有していた人間だけが扱えた特殊能力のため"第七波動"と名づけられた。

第七波動能力者には、熱や光などのエネルギーとして発現する者が多くいたため、GVが敵対する皇神グループはこの能力にいち早く着目、新エネルギーとしての研究を進めていた。第七波動は人体の未知なる力により体内にて対消滅を制御、さらに変換することで莫大なエネルギーを生み出しているという説が有力とされているが、その発現メカニズムのほとんどが不明なために、エネルギーとして利用することに疑問視や危惧する研究者も少なからず存在している。

初期の第七波動能力者は自然発生により産まれた存在であったが、現在では皇神グループの研究により第七波動誘因子を培養することに成功。自然発生型の第七波動能力者となんら遜色のない、人工的な第七波動能力者を創り出すことが可能となりつつある。

第七波動の潜在能力を秘めている人や動物を献体、もしくは適合者と呼称されている。第七波動誘因子を適合者に移植することで能力は開花するが、その適合者が見つかることが極めて稀。GVやシアンは皇神によって創り出された数少ない後発的第七波動能力者である。

終焉ノ光刃【ゼロブレイド】

イオタのスペシャルスキル。観測している物だけが実在するという量子力学的発想を拡大解釈し、世界を形作っているのは「光」であると認識。その光を操り、ゼロとすることで世界=空間そのものを切り裂くという大技。膨大なエネルギーを放出するので狙いを定めるのが難しいうえ、使用後イオタは一時的にガス欠状態となってしまう。そのため、ゼロブレイド直後の突撃はフラッシュスティンガーと違ってビーム刃も形成されず移動速度も遅い。

ダートリーダー

フェザーから支給されているGV専用の電磁投射銃。"受雷針(ダート)"と呼ばれる針型の銃弾を発射する。GVを通して電源を確保できるため、外部電源はオミットされている。また、専用の受雷針カートリッジに交換することで弾道性能を変えることができる。

電撃を誘導することが主目的のため威力は抑えられているが、GVの毛髪に装備されているテールプラグを後部コネクタに連結し、強力な第七波動をダイレクトに放出することも可能。実は、銃口のサイズさえ一致するものであれば普通の銃弾や小石などを撃ち出すことや、ワイヤーガンのような使い方をすることもできるが、GV自身の身体能力が高いためほとんど使われたことはない。

ディーヴァプロジェクト

紫電が中心となって推し進める巨大プロジェクト。衛星拠点アメノウキハシから、シアンの第七波動"電子の謡精"の精神感応波を日本国全土に発信し、国内の第七波動能力者すべてを皇神の意に従う操り人形へと洗脳する計画。皇神はこの計画に多額の費用をかけていた。GVによって頓挫した今、皇神は大きな混乱状態に陥っていると予想される。

デイトナ

➡P.046参照

蜥蜴丸【トカゲマル】

ストラトスに与えられた宝剣で、民話に登場する妖刀がベース。宝剣は皇神の完全制御下にあると信じられているが、この剣は暴走状態のストラトスのもとに引き寄せられるように現れている。それはさも化物の出現に際し、独りでに鞘から飛び出したという民話上の蜥蜴丸の逸話のように——このことからもわかる通り、宝剣の安全性に関しては大きく疑問が残るのだが、皇神にとって都合の悪い事実はすべて隠匿されているのが現状である。

パンテーラ

➡P.058参照

火之迦具土【ヒノカグツチ】

デイトナの持つ宝剣。日本神話にて国産みの男神イザナギがこれを用い、火の神カグツチを斬ったとされることからその名で呼ばれる。別名"天之尾羽張(アメノオハバリ)"。

私設武装組織フェザー

海外の第七波動能力者による人権団体が母体となったレジスタンスグループで、アシモフは創始者のひとりである。表向きは能力者の自由の確立を掲げており、この主義に反する皇神から囚われている多くの第七波動能力者の解放を目的に活動を行っている。

フェザーに属している多くが過去に皇神より救出された第七波動能力者で、フェザーが掲げる主義に賛同したメンバーが中心となって活動している。実働部隊以外にも一般人を装った諜報部隊や武装兵器の開発部署などがあり、約100人規模の組織で構成されている。

布都御魂【フツノミタマ】

エリーゼの持つ宝剣。雷神タケミカズチが葦原中国を平定した際に使用したといわれる剣がもととなっている。

不動国之【フドウクニユキ】

メラクに授けられた宝剣。かの第六天魔王織田信長が所持していたとされる刀剣を加工したもの。

ベオウルフ

ボーダーより射出される白銀の弾丸。特殊な材質と構造をしており、実弾でありながらGVの雷撃鱗を突破することができる。アキュラはこのような弾丸をいくつも所持しており、戦う相手によって使い分けている。

蛇手裏剣

蛇の死骸を加工したクナイ。着弾した瞬間、エリーゼの第七波動によって蛇ゾンビとして復活する。

宝剣【ほうけん】

第七波動を制御するための触媒。通常、能力者は第七波動の源である"能力因子"を体内に宿している。皇神グループによって管理されている能力者は、因子の大半を体外へ摘出することで、日常生活において過度な能力が発現しないようセーフティがかけられているが、その際摘出された能力因子を隔離管理するための"器"が宝剣である。

皇神グループの能力者は有事となると、管理機関の承認を経た上で宝剣内に移植された能力因子を解放。宝剣ごと能力因子と融合することで、"変身現象(アームドフェノメノン)"を引き起こす。宝剣の存在により皇神の能力者はその安全性と社会的地位を保証されているが、まだまだ第七波動には未解明な点が多く、宝剣も完全な制御機構とはいえないものである。

ボーダー

アキュラの父の形見でもある退魔リボルバー。アシモフに強奪された際、相当無茶な使われ方をされたようで、現在は破損中。

磁界拳【マグネティックアーツ】

特殊な磁力エネルギーにより、あらゆるものを引き付けるカレラの第七波動。彼の我流武術と同じ名前なのは、この第七波動を有しているのが歴史上カレラしか存在しておらず、彼が名乗る"自称"がそのまま皇神の登録名として採用されたため(カレラは自身の第七波動と武術を分けて考えていなかった)。他者の第七波動すら引き付け、空気中に拡散させることにより相手の第七波動を封じることができる。自らに纏わせた磁力と床に付与させた磁力を反発させることで身体を浮かせることや、逆に壁に付与させた磁力と引き合わせることで高速移動も可能。本来は吸引できる対象をコントロールできる第七波動だと思われるが、カレラの性格上細かいコントロールはできていない。

夢幻鏡【ミラー】

あらゆる虚像を相手に見せることができる、パンテーラの第七波動。他に類を見ない能力で、幻を見せる以外にも隠された力があるともいわれている。しかし、パンテーラから真の力を引き出すほどの強者が現れないまま、彼(彼女)が死亡してしまったためその実力は闇に包まれている。果たしてその全貌が明かされることはあるのだろうか……?

メガンテレオン

機械によるサポートにより、アキュラの運動能力や防御力を大幅に引き上げる強化ジャケット。身体への負担が大きいため長時間の着用は不可能。

メラク

➡P.052参照

モニカ

➡P.044参照

モルフォ

➡P.040参照

残光【ライトスピード】

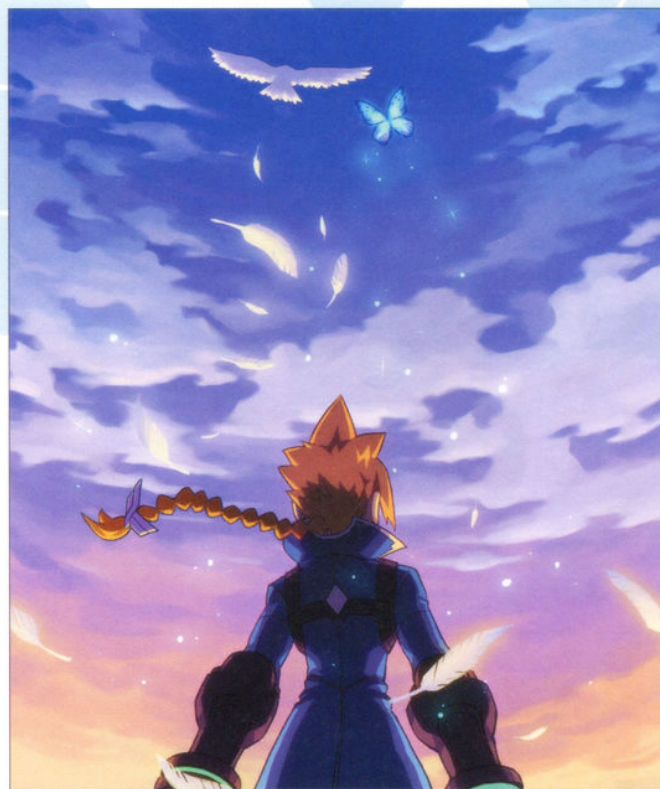
イオタの第七波動。光子をある程度操れるほか、自身の肉体を光子に変換して文字通りの光速移動を行う能力。宝剣による変身後は背中に装備したフォトンビットにより光子をエネルギーに変換し、ビーム攻撃や光の刃を形成することが可能。ただし光速移動中は自身を光子に変換する都合上、一切の思考が行えず、あらかじめ決めていたポイントへの移動のみが可能であり、移動と攻撃を同時に行えないのが欠点。

ラストドップラー

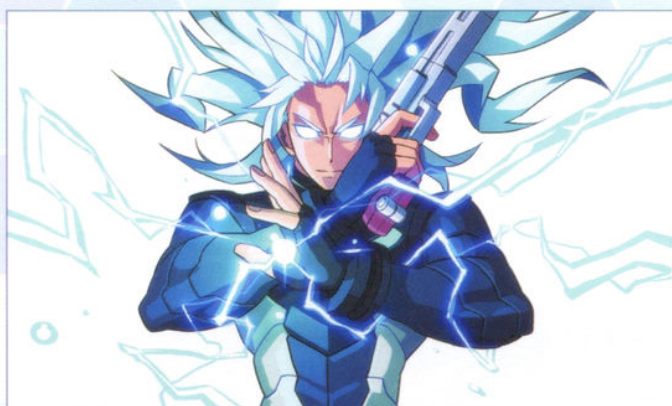
パンテーラの使う"ミラージュクロス"をもとにしたSPスキル。本来のSPスキル"ファンタズマゴリア"は、アキュラには再現できなかったようだ。

亜空孔【ワームホール】

メラクの第七波動。空間にひずみを発生させ、離れた場所同士を繋げることができる能力。本来は自身が転移するための能力であり、転移先はメラク自身が存在できる場所に限られるため、メラクの知らない場所やメラク自身を転移させた際に危険が伴う場所(壁の中など)には転移できない。空間のひずみは設置型のトラップのように設置することも可能だが、その場合の転移精度は落ちてしまう。また、繋げた先の空間はある程度歪ませることができるが、これもコントロールが難しく万能ではないようだ。

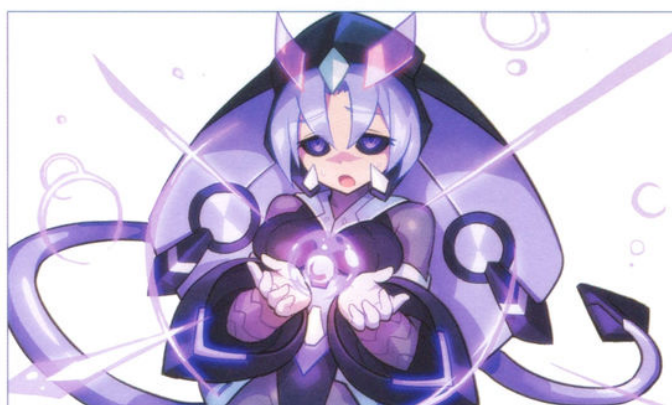
『蒼き雷霆ガンヴォルト』イベントシーン

『蒼き雷霆ガンヴォルト』スキルカットイン

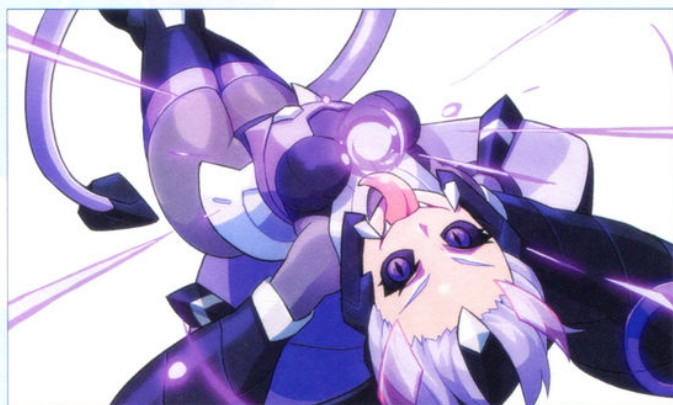
ガンヴォルト

モルフォ

アシモフ

紫電

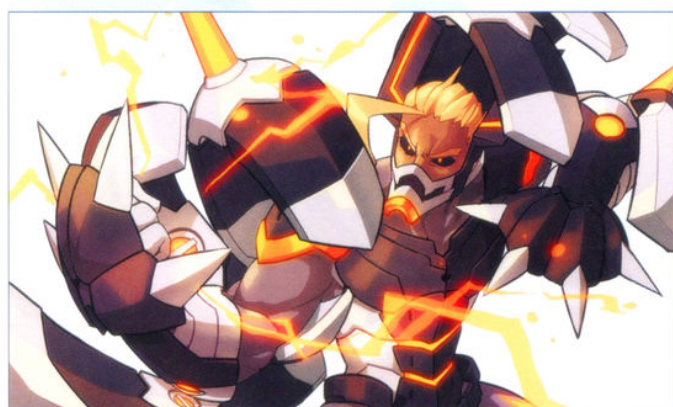
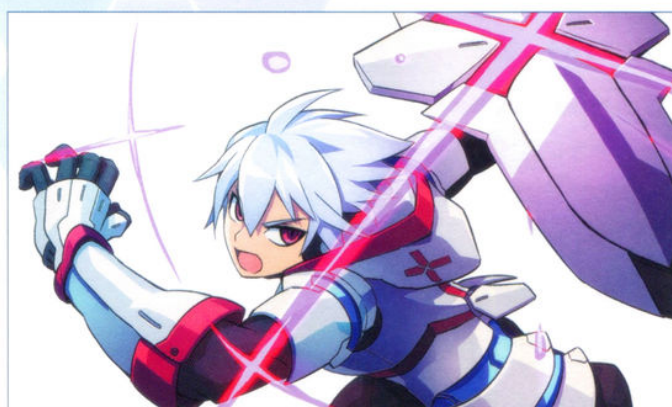
紫電

デイトナ

エリーゼ

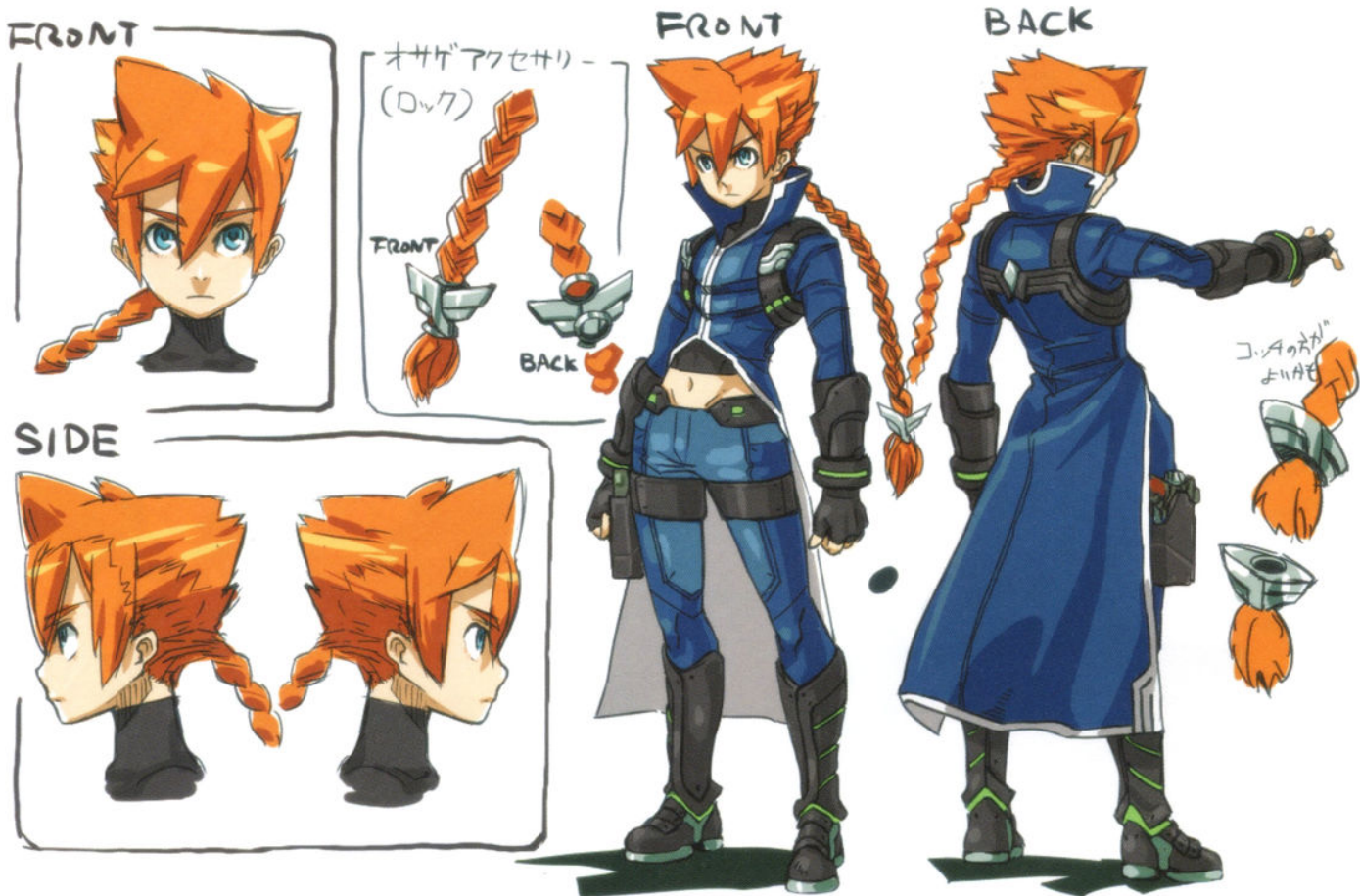
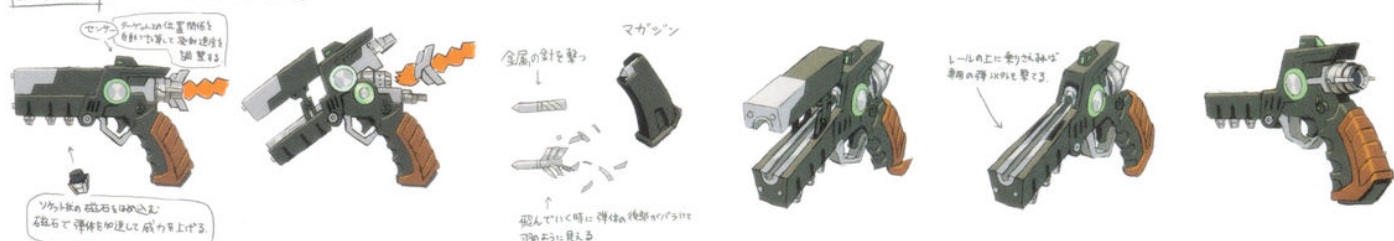
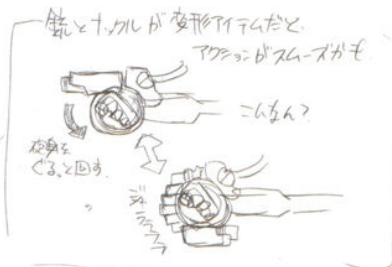
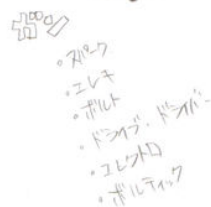
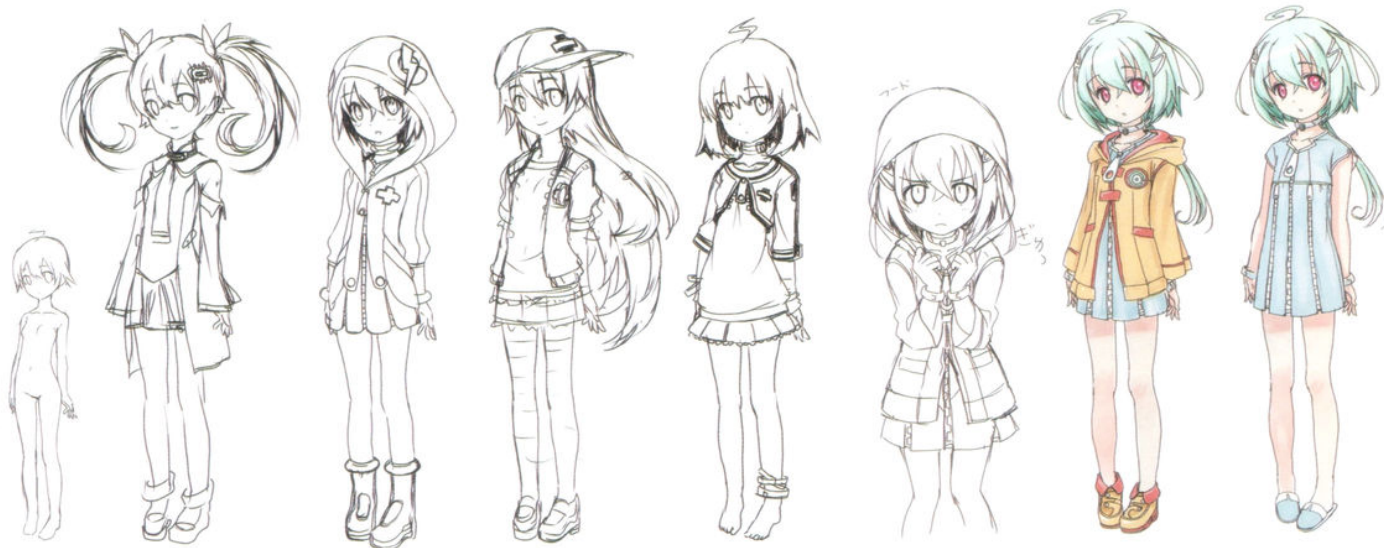
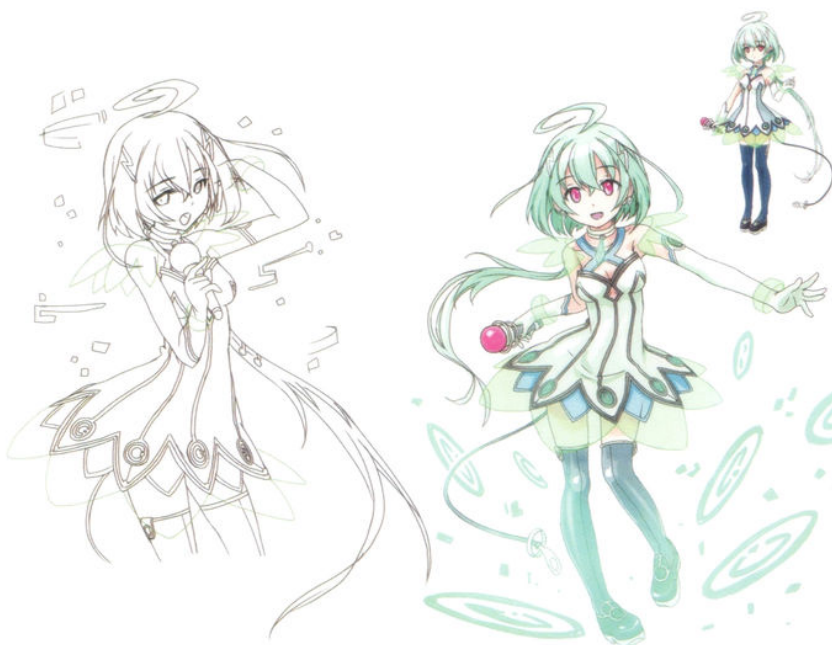
エリーゼ

エリーゼ

ストラトス

メラク

イオタ

カレラ

アキュラ

『蒼き雷霆ガンヴォルト』デザイン案&設定資料

ガンヴォルト　決定稿

ガンヴォルト　設定

ヒロイン電脳体・モルフォ
和風＋蝶のイメージ
アッシュブロンド＋病的に白い肌
羽は画面におさまる範囲で、なるべく大きく
ここから羽が出る
大きさは可変。
モルフォ 表情イメージ他
笑顔
ちょい怒
むぅ…
おどろき
!
あっ…
ちょい色っぽく
この辺までピッチリ
ここからフワッと広がる

ヒロイン服別案
ヒロイン案
クールな感じに、
黒＋赤
蝶々と和服

ヒロイン ネタだし①

ヒロイン ネタ出し②

ヒロイン ネタだし その③
アイドル系

ヒロイン ネタだし その④

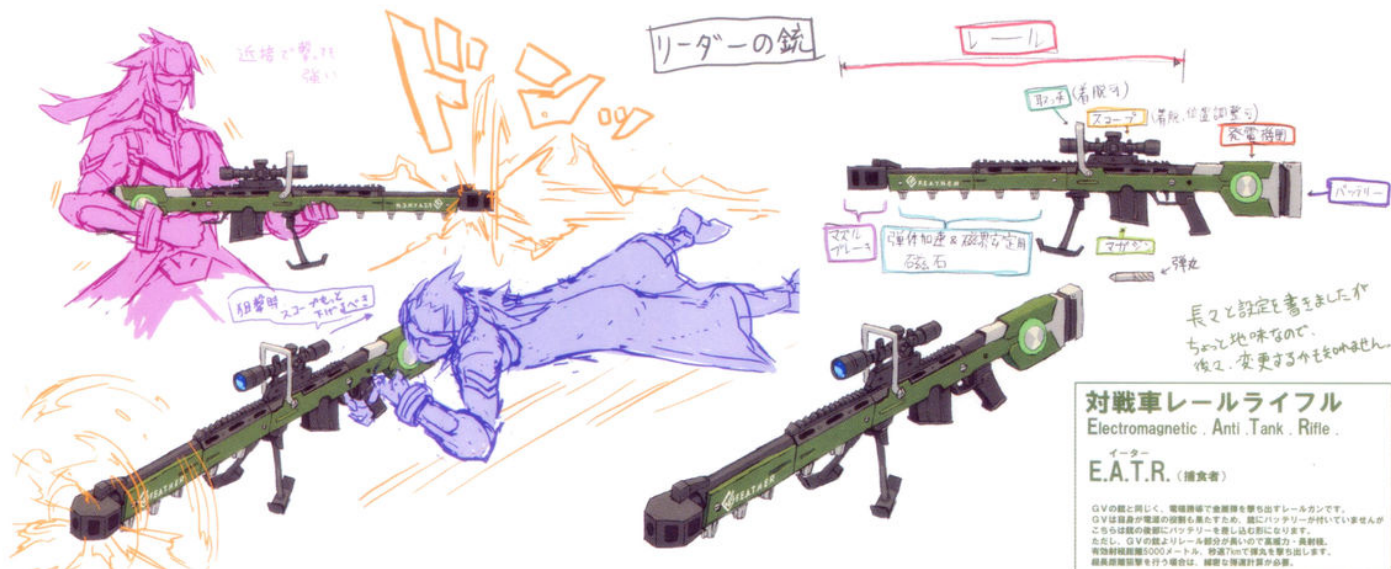
ヒロイン ネタだし その⑤

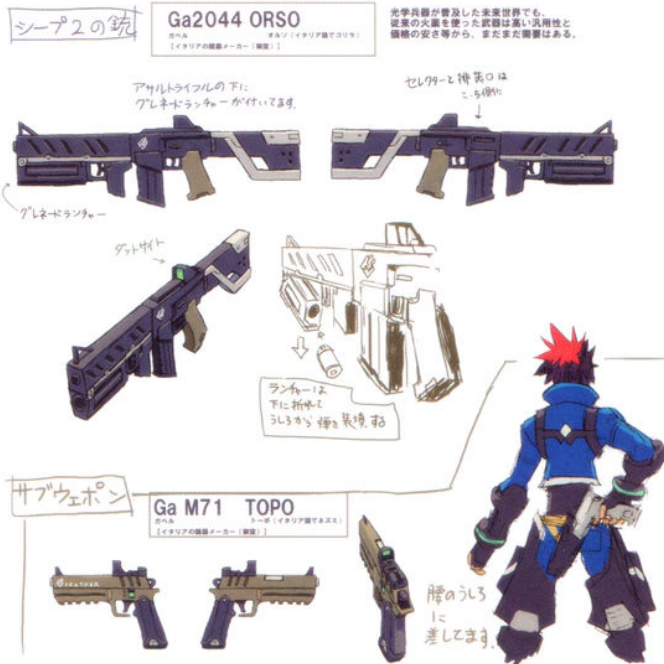
ヒロイン ネタだし その⑥ 軍服編

MORPHO

アシモフ　決定稿

リーダー（アメリカン）
190
青緑っぽいグレー
アシモフ
荒木さんの案で。
タクティカルベルト
要らなかったら
無しで。
ポーチから
色々な物を
投げてきたら
遊びの幅が
広がるかなと…
手榴弾
投げナイフ

アシモフ　設定

ジーノ　決定稿

ジーノ　設定

アシモフ&ジーノ　デザイン案

モニカ　決定稿

フェザーメンバー　設定

正面から見た感じ
肩アーマー白になりました
都市迷彩
表現的にきびしそうだった場合は模様無しに変更すです.
真横
背中のコレ たぶん腕にかくれて見えなくなると思います
尻のひし形の部分に四ツ足パーツ付きます. ここから伸びます

デイトナ　設定

デイトナ　デザイン案

憤怒

ブーストモード

ケンタウルス
スペシャル

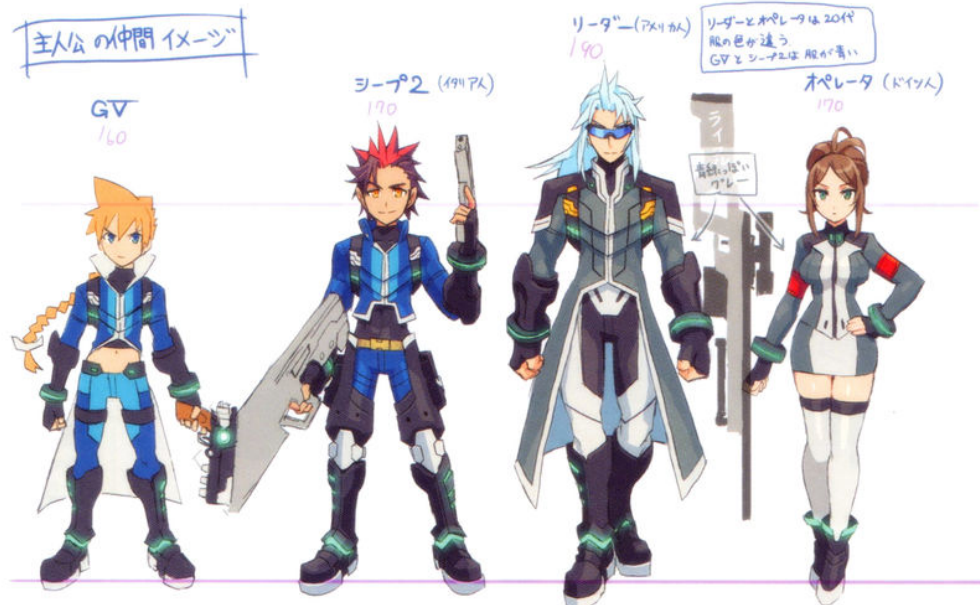
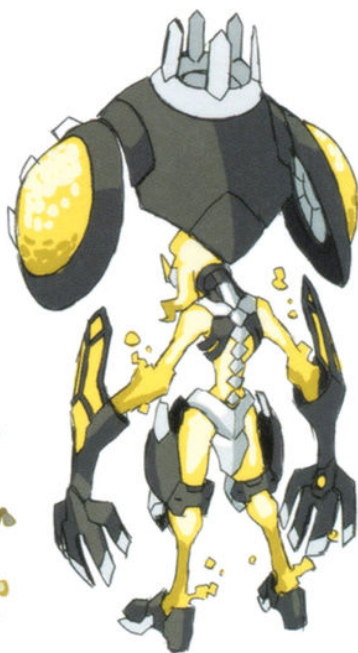
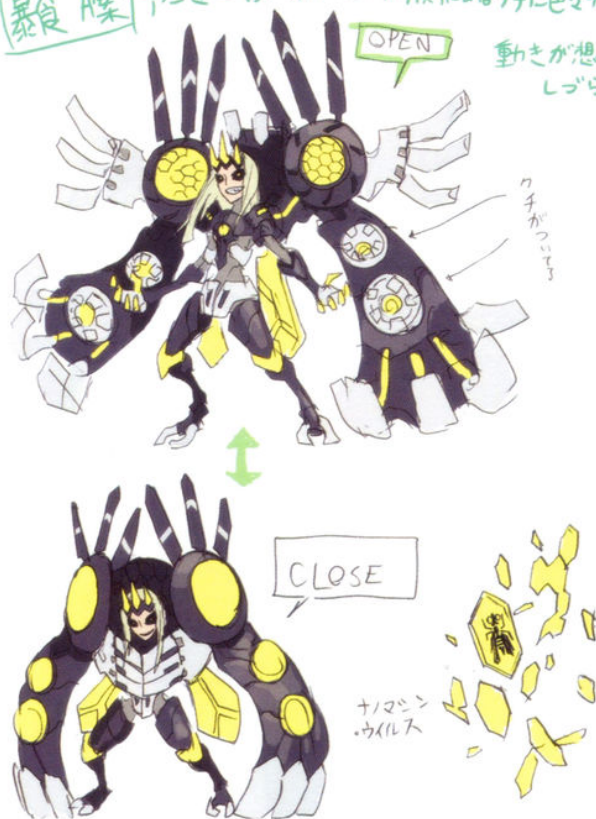
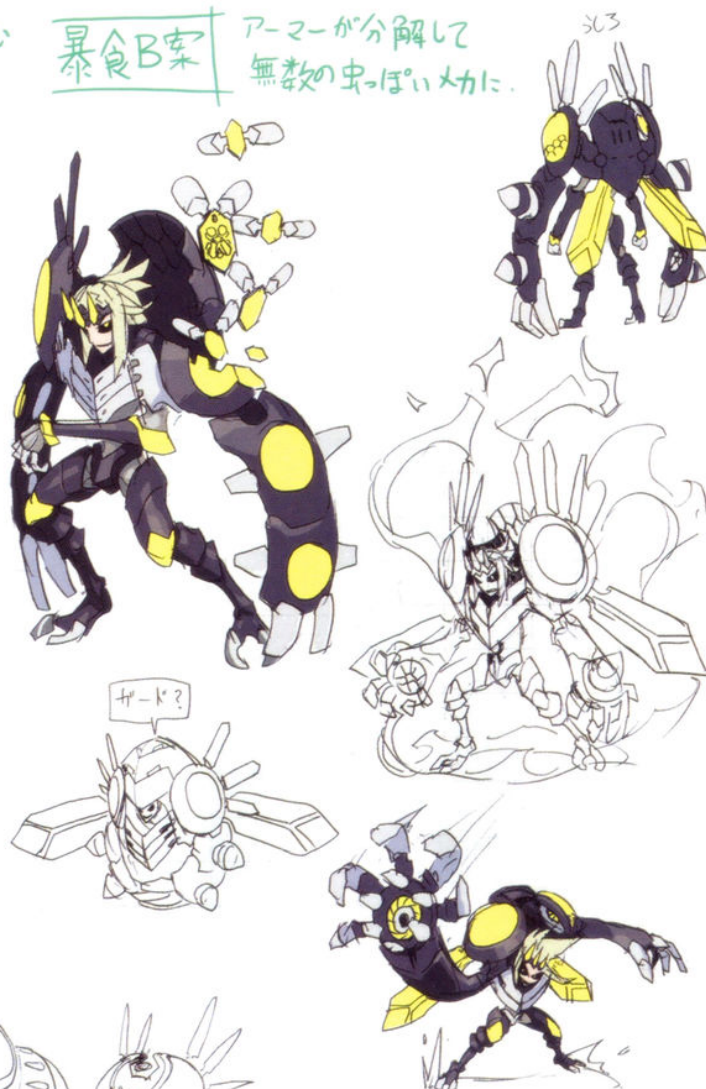
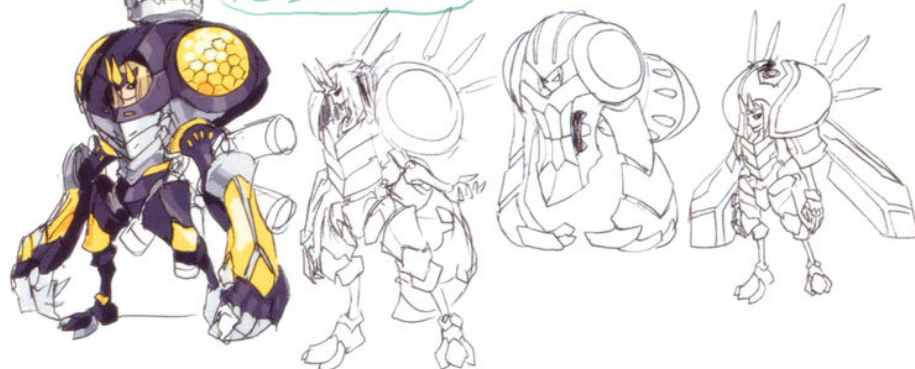
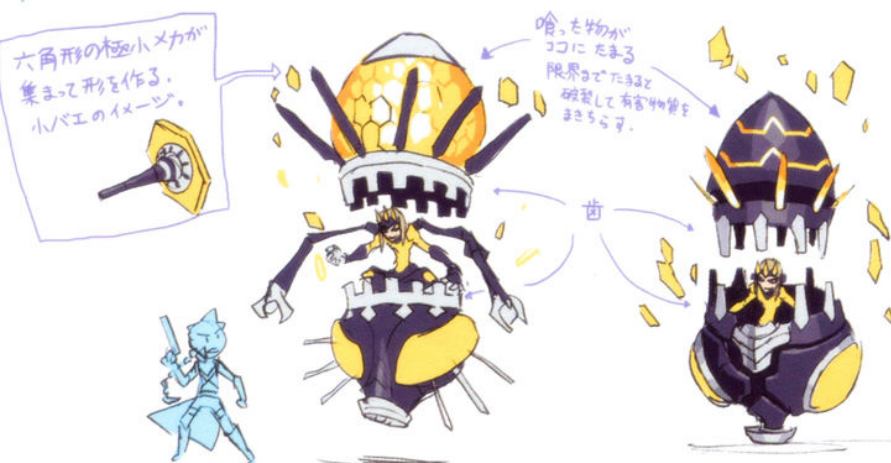
展開

ホイールじゃなくても
いいかも

フンヌ

憤怒

ユニコーン
四つ足

あぁ!?

・ルーズ
・ちゃんとしたら
カッコイイ人
ヒョロ長い人
ボス本体はエネルギー体で
自身をエネルギー源にしてアーマーを変形させる
パーツの内側に
歯がついてて
ガバッと
開いたり
ガバァーッ
けっこう無茶な変形
しちゃって良いです
体から立ちのぼる
余剰エネルギーが
ハエに変化する。
分離、合体、変形自在

暴食A案 アーマーが開いて、内側にあるクチに色々吸いこむ
OPEN
動きが想像しづらい
クチがついてる
CLOSE
ナノマシン・ウイルス
暴食B案 アーマーが分解して無数の虫っぽいメカに。
うしろ
ガード？
暴食C案
ハエが出てくる
ハエの王っぽいシルエット
暴食
いつもガマンしてる 抑圧された衝動の解放
暴食D案 でかいクチの中に本体が居る
上アゴが腹と王冠、下アゴが頭のイメージ
六角形の極小メカが集まって形を作る。小バエのイメージ。
喰った物がココにたまる 限界までたまると破裂して有害物質をまきちらす。
歯
暴食
ハエの顔とドクロのイメージ
ボウショク

メラク　決定稿

怠惰ボス変身前

怠惰ボス

肩アーマー

ツノは謎の力で頭に固定されてる

円筒を半分に割った感じ

怠惰ボス、イス周り

メラク　デザイン案

傲慢ボス 変身前
ちょっと若くしました。
キズがある所はマユ毛が生えてない
・自分の考えが常に正しいと信じて疑わない元軍人
「我等が理想、貴様らごときには理解できんか。いや残念だ。」
変身するとセットしていた髪型が乱れる
キズの部分が光る
手首のブレードが前に倒れて刃を形成
別パーツ

イオタ　設定

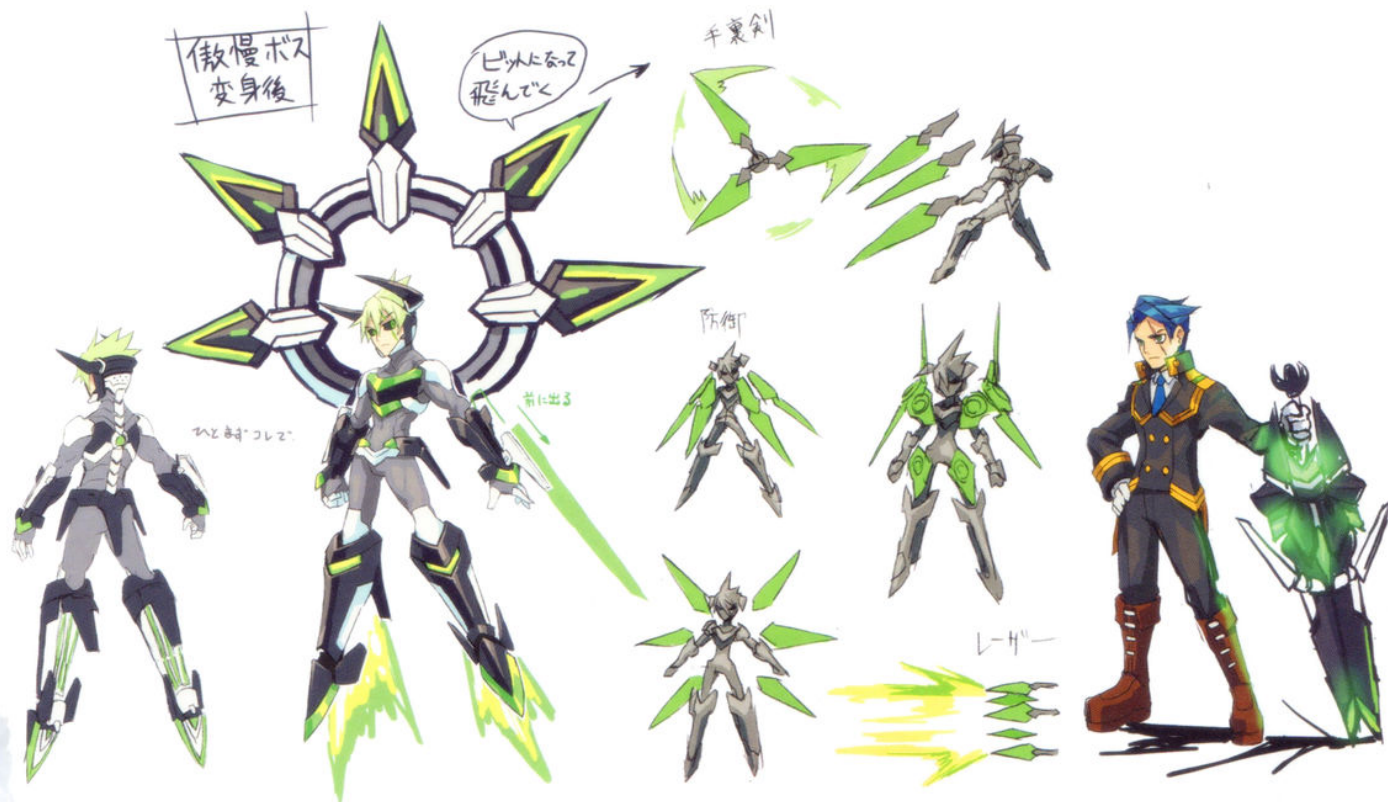
イオタ　デザイン案

うしろ

ツノの根元

ゴウマン

ゴウマン

カレラ　決定稿

強欲ボス変身前

強い相手を貪欲に求める武人。知略派のサブリーダー。
強さのみを追い求め、弱いものには見向きもしない。
また自分に利益のないことを絶対にしない。

会社ロゴ

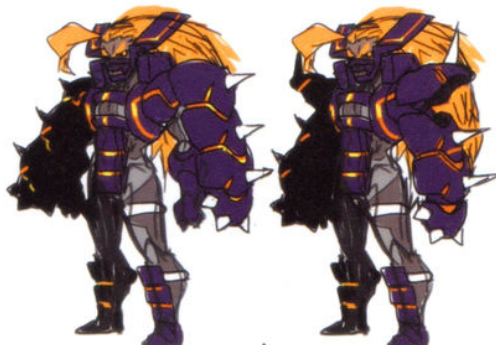
変身後の
作画の負担になりそうなので
うしろ髪短くしました。

面頬っぽくなってます

強欲ボス

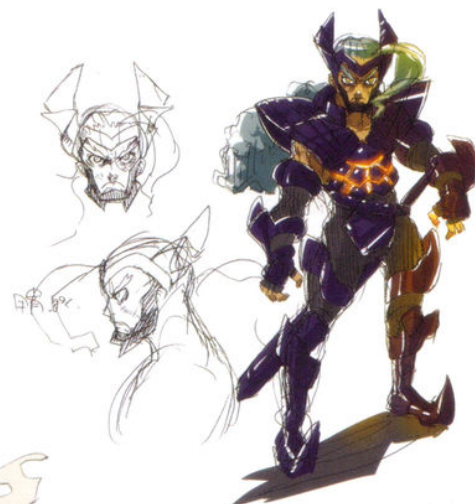
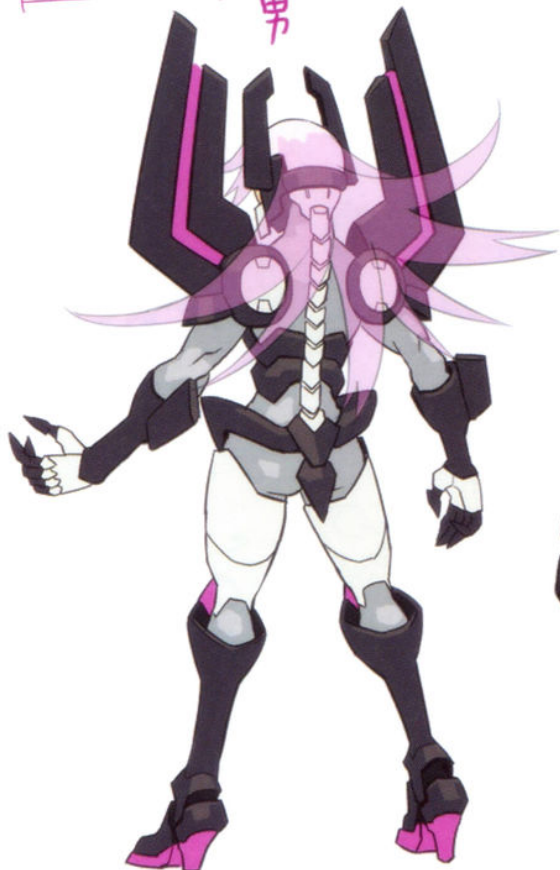
腕がでかいです。

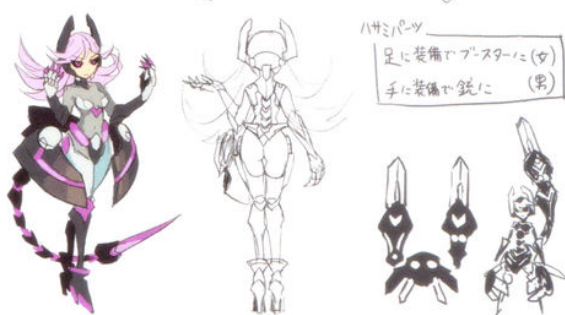
パンチ、つかみなど多用する格闘系
強烈なパンチでガレキが飛び散る。
アーマーが変形して巨大な手になり、つかみ攻撃

カレラ　デザイン案

武者っぽいヨロイ
バトルマスク？
展開
ミョルニルモード

ゴウヨク

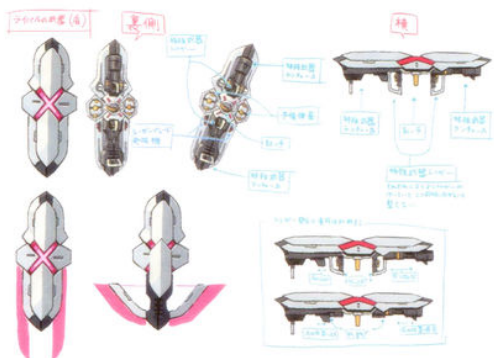
ゴーヨク

近キョリパワー型

色欲 ボス
男
女
頭、手、足は
共通のパーツが
付いてます。
白いパーツに
入ってる線は
ドットでは省略
してください
色欲 ボス背面
男
女
腰のパーツOFF

色欲ボス（男）
色欲ボス（女）
手足は
男女で共通
一旦、横にスライドしてから開く
尻のパーツからまとめて生えてる
ハサミ
ハサミ
シッポ
変なポーズで突進とか
うつくしいッ!! 私ッ!!
OPEN
OPEN
肩パーツが開くとカードが並んでおり
それをつかんで放り投げると、カガミに変化する
男ver.と同様に、
カードを投げると
カガミに変化
パワーアップ突進
EP吸収ver.は
ハサミを開く
ハサミパーツ
足に装備でブースターに（女）
手に装備で銃に　（男）
ジャンプ上昇
ショット
ジャンプ下降

色欲ボス変身前案
腹見せ
腹見せない
女アーマー
ノーマル
モードスティンガー
カードを投げると
それがカガミに変化
OPEN
スカートが
広がるように
OPEN
・シッポからビーム
男女２形態
シキヨク

アキュラ　決定稿

ライバル

複数の特殊武器を
使い分けるロックマン的な人。

インナー

ここにアーマーを付ける

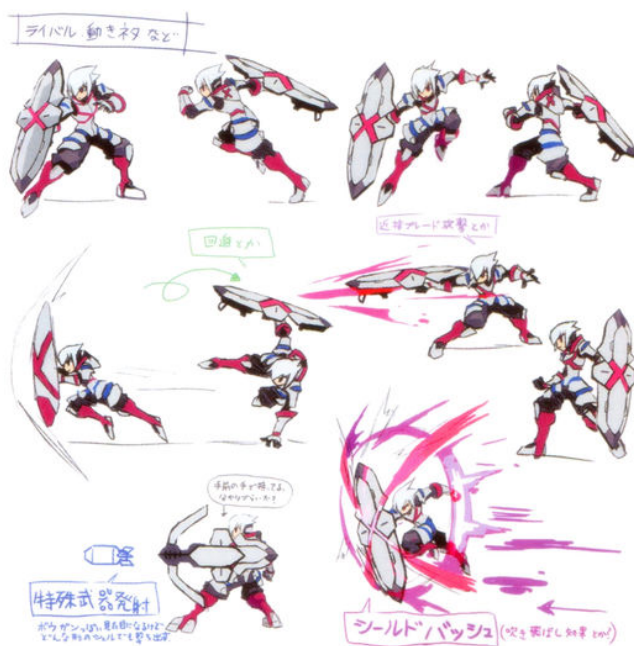
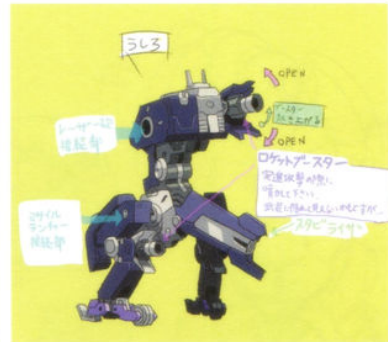
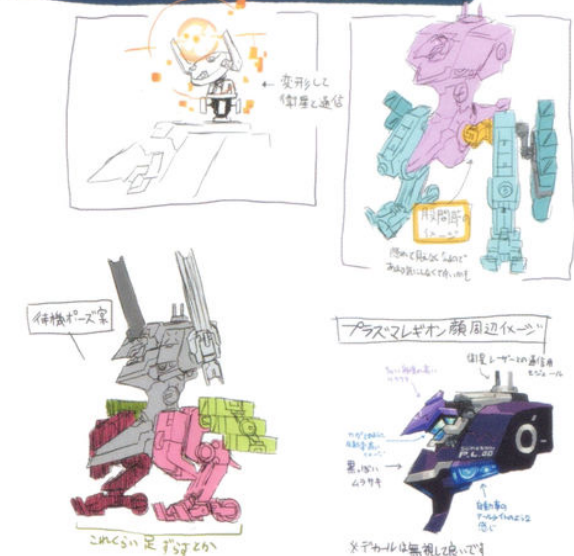
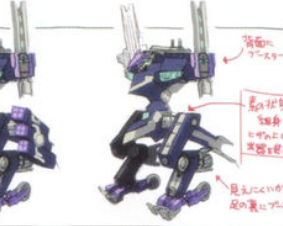
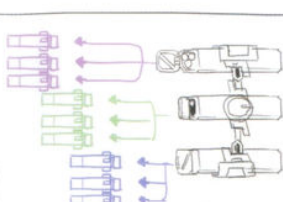
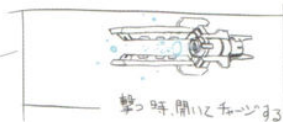
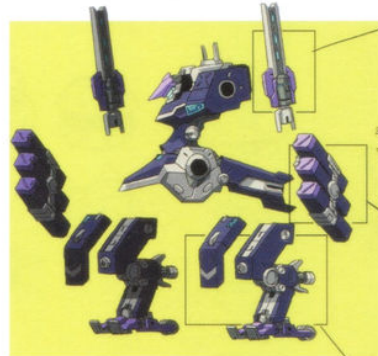
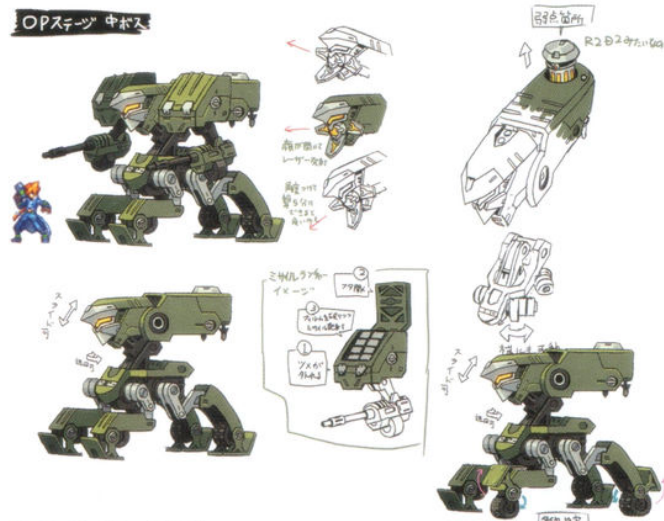
ここにアーマーを付ける

割とよく曲がるけど
防弾性は高い
ということにしといて下さい。

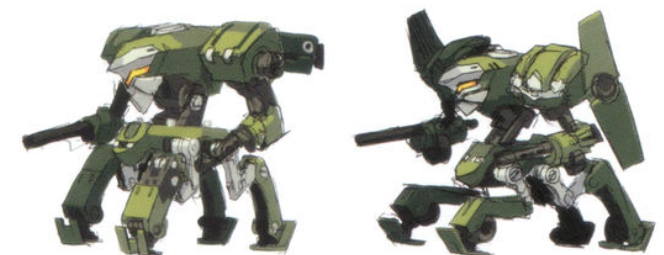
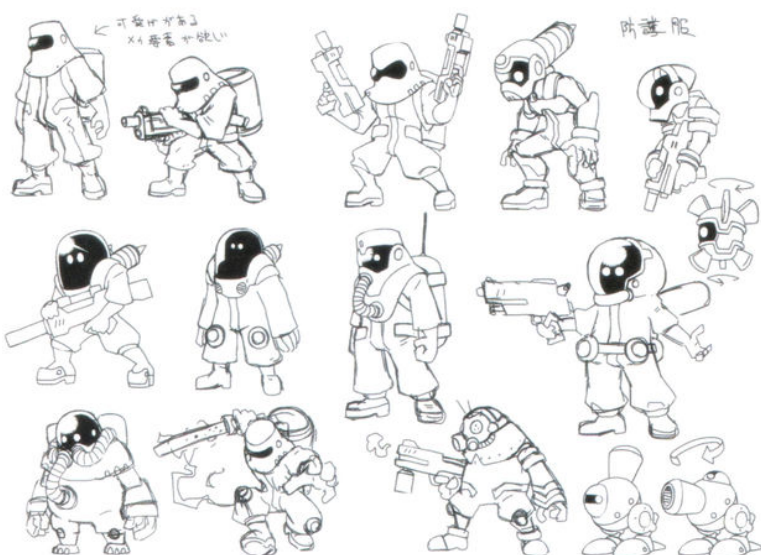
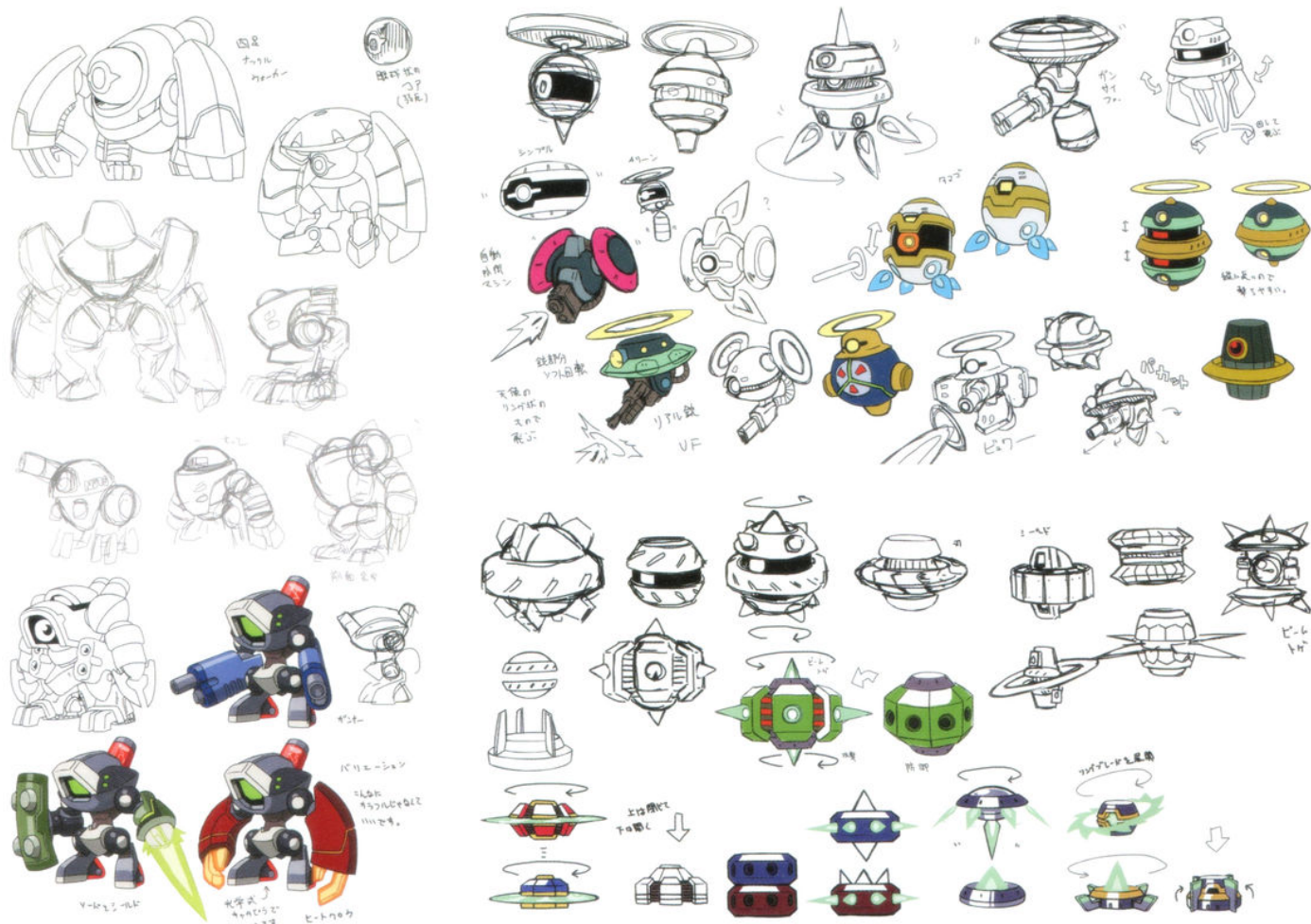
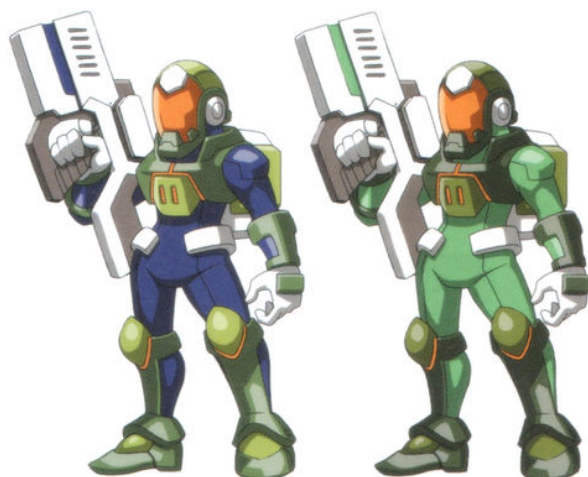
アキュラ　設定

アキュラ　デザイン案

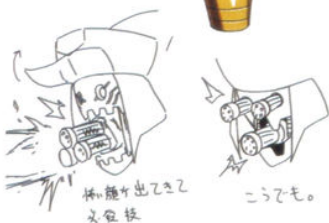
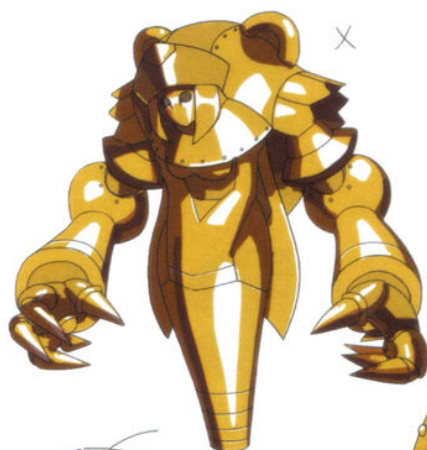
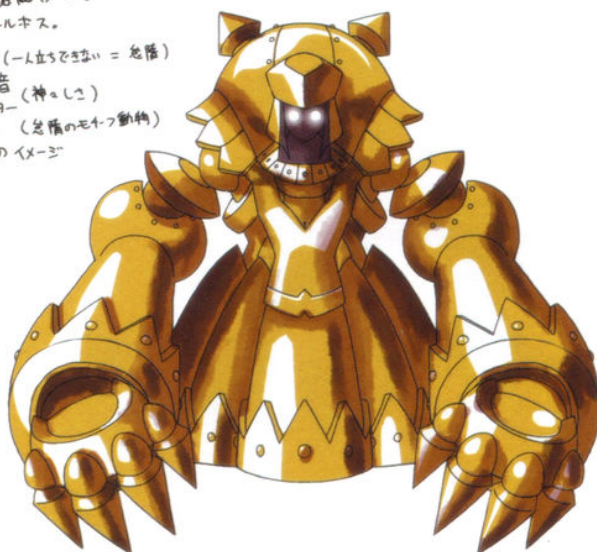
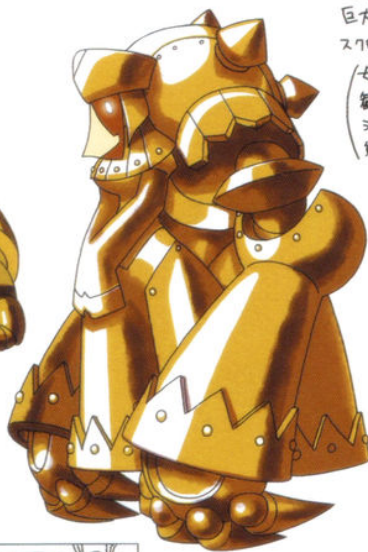
プラズマレギオン　設定

足、ピッタリそろえてるとマヌケに見えるので、角度つけてずらした方が良いかも

マンティス　決定稿

マンティス　設定

スパイダー　設定

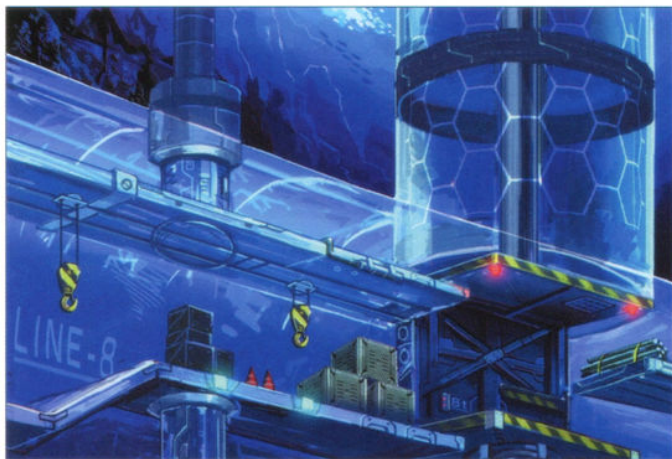
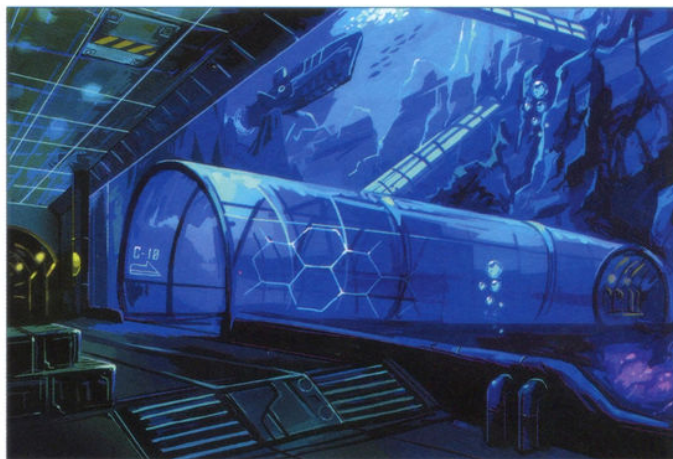
ザコ敵　デザイン案

ザコ敵　決定稿

敵
○男の子は
○○○○の
乗っている
△△△△だ!!
とか
覚えるのが
好き。
ボス四天王（人間）
がいて、それぞれ
専用のビークルで
戦う。
全員中学生くらい。
デザインは仮。
博士
父は武闘派
サイボーグ
父の顔

憤怒
憂鬱
怠惰
強欲
色
ざっくり
暴食
色欲
虚飾
傲慢

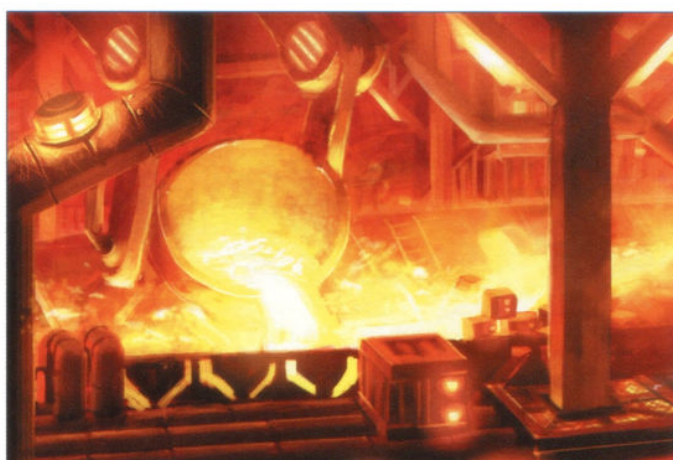
最低でも
これくらい
パワーにしたい。
腕・肩の大型化と
シルエットはずし
コンセプトが決まったら
何をしてくるんかわかるような
意匠を入れます。
掘りハンド
メット式
鉄球+磁力
鉄球を振り回すとジャンクが集ってきて
鉄球が
巨大化
ドーン
武器持ち
西洋甲冑
のような
フルフェイス
キャタピラ
のような
カタビラ

狼と逆鱗
全身逆鱗
○怠惰の人が操る
巨大傀儡イメージ。
スクロールボス。
母（一人立ちできない＝怠惰）
観音
シスター（神々しさ）
熊（怠惰のモチーフ動物）
のイメージ
怖い顔が出てきて
必殺技
こうでも。
画面
本体を狙うイメージ。ロボは無敵。

『蒼き雷霆ガンヴォルト』背景美術

フェザー司令室

ステージ「謡精」

ステージ「深淵」

ステージ「深淵」

ステージ「光塔」

ステージ「爆炎」

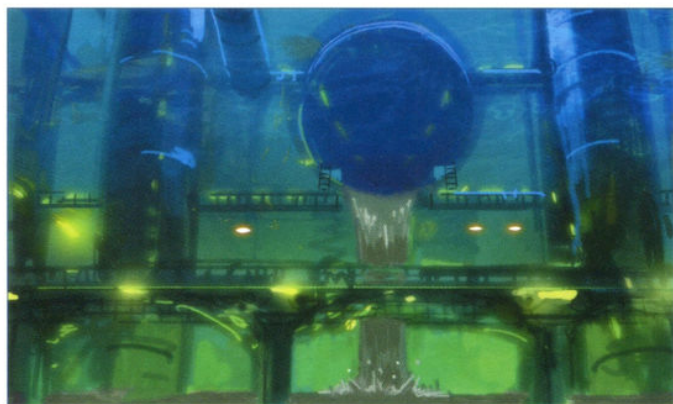
ステージ「爆炎」

ステージ「磁界」

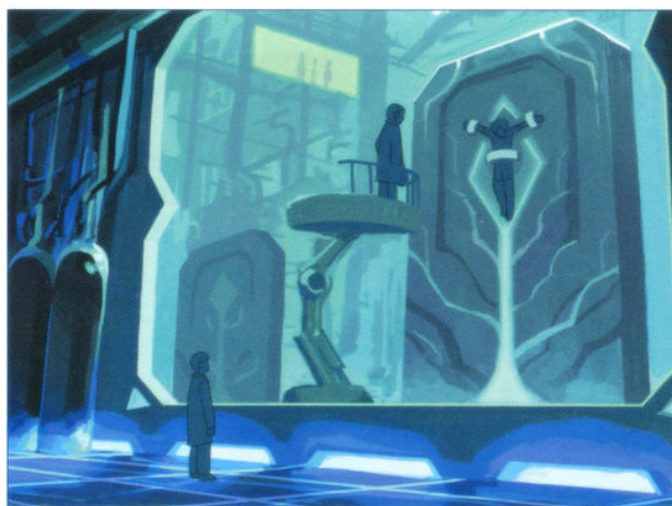
ステージ「葬魂」

ステージ「彩花」

ステージ「幻夜」

ステージ「電光」

下水イメージ

下水道イメージ

夜の街イメージ

皇神グループ研究所イメージ

ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS
ARMED BLUE : GUNVOLT2 SOU
蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』の主要キャラクターのイラストとプロフィールを掲載。
本書でしか見られないキャラクターデザイン案&設定資料も必見！

ARMED BLUE : GUNVOLT2 SOU -STORY-

混迷の夜を裂いて、みちゆく希望

第七波動(セブンス)という特殊な力を持った存在、
第七波動能力者が生まれるようになった近未来。

皇神(スメラギ)グループが企む能力者完全支配計画"歌姫(ディーヴァ)プロジェクト"を阻止したガンヴォルトは、
ひとりの少女のもとで深く傷ついた心身を癒していた。

……しかし、時代の流れは傷ついた戦士にいつまでも休息を許しはしない。

多国籍能力者連合"エデン"。
海を越えて現れた新たな敵を前に、
ガンヴォルトとアキュラ――ふたりの戦士が立ち上がった。

CORNER INDEX

突如暴走を始めた、皇神の大型自立飛空艇“飛天”。
多大な被害を出しかねない飛空艇を止めるため、ガンヴォルトは飛天内部に侵入していた。

一方、その頃。
地上を奔走するアキュラの前に謎の女性が立ちはだかる。
その正体は、かつて倒したはずの能力者・パンテーラだった。
パンテーラによって暴走し落下する飛天の軌道を変えるべく、図らずも共闘することになったガンヴォルトとアキュラ。
大惨事を未然に防いだふたりだったが、その思想が互いに相いれることはなかった。
だが、対峙するふたりの隙をついてパンテーラが乱入。
シアンを鏡の欠片“ミラーピース”に分割し、謡精としての力を奪ってしまう。
目的を達成したパンテーラは、本来の姿である“エデンの巫女”としての正体を現した。
そして旧人類を排し、能力者たちが安心して暮らせる世界を作るという野望を宣告。
ミラーピースを奪われて小型化したシアンを元に戻すため、ガンヴォルトは多国籍能力者連合“エデン”との戦いに身を投じる。

ミラーピースの1つを奪ったアキュラは、妹・ミチルの病室を訪れていた。
彼は、そこでミラーピースがミチルに反応する場面を目撃する。
ミラーピースの力なら、妹の体調が治る可能性があるかもしれない――。
アキュラは、妹のためにエデンと戦うことを決意。
G7と呼ばれる幹部たちを葬り、ミラーピースを収集していった。
その戦いの最中、彼は凍結したホテルでガンヴォルトと再会。
両者ともに譲れぬものを抱えたまま、ふたたび激突する……。

戦いのさなか、ミチルが誘拐されたという報せがアキュラのもとに入る。
怒りに燃えて誘拐犯たちを追うアキュラだったが、ミチルはすでに移動要塞“ベラデン”へと転送されていた。
パンテーラの能力で複製されたG7たちを討滅し、ベラデンの最奥へ到達したアキュラは、そこでパンテーラと邂逅。
パンテーラから、ミチルが第七波動を持つ能力者であったという事実と、その能力を移植されたシアンがガンヴォルトと融合した事実を聞かされる。

パンテーラの幻を退け、彼女の揺さぶりすらも跳ねのけたアキュラは、すべてのミラーピースを取り込んだパンテーラと最後の決戦に挑む。
それは能力者と無能力者。
互いの繁栄を賭けた生存競争でもあった……。

死闘の末にパンテーラを討ったアキュラだったが、すべては手遅れだった。
絶命したミチルの亡骸を抱え、慟哭するアキュラ。
彼は駆けつけたガンヴォルトに銃を向け、やり場のない怒りをぶつける。
ふたりの奇妙な因縁に決着がつこうとしていた、まさにそのとき。
ミチルとシアン、サポートAIユニットのRoRo（ロロ）が引き合うように覚醒。
さらに、ミチルは謡精の力を解放してガンヴォルトを強化してしまう。
なぜ、ミチルがガンヴォルトに力を貸すのか……。
彼女の復活を喜ぶ間もなく、歌の力を得たガンヴォルトがアキュラに立ちはだかる。

死闘を制したアキュラは、ガンヴォルトにトドメを刺すべく一撃を放とうとする。
だが、その攻撃を制止したのはシアンと融合して記憶を失ったミチルだった。
闘いが終わり、帰還したアキュラはミチルに告げず家を飛び出した。
ミチルが能力者として覚醒した今、もはや彼が一緒にいることはできない。
すべての能力者を倒すことが自分の目的ならば、最後にはミチルも手にかけねばならないのか。
その矛盾に、決着がつく日はくるのか……。
頼れるノワに妹を託し、アキュラの苦悩と戦いは続く――。

ミチルと融合したシアンは、ガンヴォルトの記憶を失っていた。
事件後、町で偶然ガンヴォルトと再会したミチルは、「どこかで出会ったことはないか」と彼にたずねる。
会ったことはないと、ガンヴォルトは嘘をついた。
ミチルとして幸せに生きてほしい。
ただ少女の幸福を願い、少年は新たな道を歩み出した。

“蒼き雷霆”（アームドブルー）

ガンヴォルト（GV）　CV：石川界人

雷撃の第七波動（セブンス）能力を操る14歳の少年。通称“GV”。
皇神（スメラギ）グループが極秘裏に推し進めていた雷撃能力者量産計画プロジェクト・ガンヴォルト唯一の成功体。
“ガンヴォルト”は彼を生み出したプロジェクトからとられた名前であり、本名ではない（もっとも、彼自身、つい最近まで名前の由来は知らなかった）。
皇神の定めた能力者ランクは最高位の“S+”で、その力は、宝剣によって強化された能力者とも、ほぼ生身で対等に渡り合えるほど。
半年ほど前、皇神グループとの戦いの中、信じていた師の裏切りにあい、家族のように慕っていた少女“シアン”を失ってしまう。
かつての師を倒し、復讐を果たした彼だったが、その事件をきっかけに仲間たちとは決別。
さらに、シアンの魂——残留思念は、いついかなるときも彼から離れず、彼を束縛し続ける“呪い”ともいえる存在となって、彼の心を日ごとすり減らしていくのだった——。
放浪の果て、彼は一般人の少女“オウカ”の家に転がり込むこととなる。
献身的なオウカとの生活の中、シアンの呪いによって失いつつあった人間性を取り戻していくGV。
能力者であり、国家転覆の一端を担うテロリストでもある自分に対し、なんの躊躇もなく接してくれるオウカの優しさに触れた彼は、
徐々に感化されていき、しだいに能力者と非能力者の共存の道を夢見るようになる。
そして、皇神を混乱に追いやったことで、日本の情勢を悪化させてしまったという自責の念もあった彼は、
平和を取り戻すべく、共存の道を閉ざそうとする新たな敵“エデン”に立ち向かっていくのだった。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

前作GVの持つ「青い主人公」という印象は、青い服を着ていなくても続編なら大丈夫だろうと考えたので、ヒロイックなイメージは捨てて、ビルの谷間の暗闇にきらりと光るダークヒーローになるように、黒ベースでなおかつ前作スーツからの脱却を目指しました。アメコミヒーローが実写になったときの現代風な解釈やファッション性が好きで……あのイメージを目指しています。なので、僕的にGVはこっちが完成版！　という気持ちです。へそ出しは今回もやるのか、アンダーウェアを着せるか迷ったんですが、津田さんに聞いたら「雷様だから出すんですよ！」と言われてめちゃめちゃ納得した覚えがあります（笑）。

（荒木宗弘）

“電子の謡精”(サイヴァーディーヴァ)

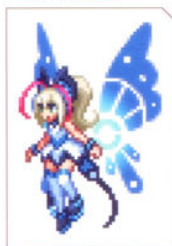
シアン CV:櫻川めぐ

GVの内に宿る残留思念。
普通は目視できないが、霊感の強いオウカやパンテーラは彼女の存在を知覚できたようだ。
かつて、第七波動(セブンス)研究の第一人者である神園博士の娘・ミチルから摘出された“電子の謡精(サイバーディーヴァ)”の第七波動誘因子は、
博士の知らぬ間に皇神(スメラギ)グループの研究機関に回収され、ひとりの実験体に移植される。
その実験体こそが、デザイナーチャイルドである“シアン”だった(つまり、ミチルにとってのシアンは第七波動誘因子の隔離先=生きた宝剣といえる存在である)。
電子の謡精の力を能力者の検知に利用するため、皇神に幽閉状態で育てられていたが、GVに救出され、彼と生活をともにすることとなる。
しかし、そんなささやかな平穏はすぐに終わりを迎える——戦いのさなか、彼女は“敵”の放った凶弾を前に絶命。
死の瞬間、自身の意識をモルフォと融合させた彼女は、重症を負ったGVと融合。
彼の治癒能力を高めることで命を救うも、彼女の「すべてを捨ててでもGVを守りたい」という遺志や、
GVにとってトラウマともいうべき存在が常に離れず傍らにいるという現実は、まだ若い彼の心身を急速に疲弊させていくことになる。
俗世や肉体といった枷から解き放たれ、思念だけの自由な存在となった彼女は、非常にワガママで、GV以外のことは決して見ようとはしていなかった。
だが、オウカの優しさに触れていく中で、徐々にかつての人間性を取り戻していき、いつしか自分こそがGVを縛る枷でしかなかったことに気づかされていく。
やがてエデンとの戦いの末、彼女の魂は、本来の電子の謡精の持ち主であったミチルと融合。
その際のショックで、これまでの記憶は失われてしまう。
罪と血に汚れたふたりの戦士の記憶はきれいさっぱり忘れ、神園家やノワという強大な後ろ盾のもと、戦いとは無縁の平穏な日々を過ごしていくこと——。
それが、GVやアキュラが戦いの果てに掴み取った、数少ない“希望”だった。

DESIGNERS COMMENT

前作のラストでモルフォと一体化した姿になったものの、力を失い縮んでしまったのが今作のシアンです。顔つきは前作のシアンに寄せています。モルフォは長い袖や髪の毛、羽などで非常に華やかにできた自負はあるのですが、大きすぎて画面に収まり辛かったり単純に描くのが大変すぎるという反省点がありました。そこで、今回のシアンでは極力シンプルに抑えつつ華やかさや可愛さを出すというのが自分の中では課題としてあり、思い切って袖などを取ってみたりしました。しかし、今見ると少しシンプルにし過ぎたかもしれませんね。可愛さは出てるとは思いますが……。開発序盤では「ちびモルフォ」という仮の名前が付いていたので、最初は二頭身のマスコットキャラのようなデザインを出したのですが、あえなくボツに(笑)。 **(畠山義崇)**

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

ゲーム内に初めて登場する一般人なので、どのあたりの服装がちょうどいいのか畠山さんと頭を捻りました。田井さん(シナリオ原案)からのオーダーも「女神」「完全無欠の大和撫子」とかでかなり抽象的だったので、だいぶ苦労した人物です。彼女がGVの落ち着ける場所になることは聞いていたので、全員とはいかないまでも「この人にならGVを預けてもいい」と思える人物になってほしくて、なるべく癖のない誰からも好かれそうな女の子にしたつもりです。スカートは畠山さんと意見が分かれましたが、ミッションから帰ってきたGVをミニスカートの女の子が出迎えるのは嫌だなと思ってパンツスカートにしてもらいました。

(荒木宗弘)

心穏やかな少女

オウカ CV:近藤玲奈

第七波動(セブンス)を持たない一般人の少女。
以前に暴走する能力者に絡まれていたところをGVに助けてもらって以来、GVたちを自分の家に匿うようになる。
実はどこかの財閥に連なる血筋らしいが、世間からは隠されているようでGVたちが来るまでは広い屋敷で独り暮らしていた。
天然で抜けたところがあるが、彼女の優しく穏やかな人柄はGVにとって大きな心の支えとなっている。
霊感が強いようで、シアンを認識できる数少ない存在という点からも、GVにとっては大きな救いとなっている。

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

実は、かなり早い段階からデザインには着手していた人物なのですが、いろいろあってあと回しになっていました。再度着手するタイミングでは、設定のほうもフェザーのメンバーに変更されていたので、フェザーの制服っぽい感じに考え直しています。「中性的に！」という指示は当初からあったので、その記号として色気が出そうで短パンにも見えるかもしれないと思って穿かせてみたサイハイブーツは、会議に同席していた女性スタッフに好評だったので決定にしました。　**（荒木宗弘）**

元フェザーのオペレーター

シャオウー　CV：小見川千明

GVをサポートするオペレーターの少年。通称“シャオ”。
故郷の国で“フェザー”の一員として活動していたが、彼の国のフェザーは突如現れた“エデン”に乗っ取られてしまったため、
エデンの侵攻を伝えるために海を越えてGVのもとへやってきた。
真面目で素直、穏和で大人びているが、故郷を占拠したエデンのことは憎く思っており、エデンに対しては感情的な面が見え隠れする。

能力者を憎む科学者の少年

アキュラ　CV:増尾興佑

第七波動(セブンス)研究の第一人者の父と退魔師の血筋の母を持つ14歳の天才少年。
亡き父が遺した「近い将来、能力者によって人類は淘汰される」という予測データから危機感を抱き、
人類の未来を守るため単身で能力者を倒して渡り歩く人類の絶対守護者。
母の実家である神園家から派遣されたメイド・ノワ(本名不明)から仕込まれた戦闘術と自身で開発したさまざまな装備により、
S+ランクの第七波動能力者にも劣らない戦闘力を有している。
表向きは神園本家住まいとなっているが、家にはほとんど帰っておらず、自分で作った秘密の研究施設と妹のいる個人療養所を往来することが多い。
家族思いで正義感がとても強い反面、猪突猛進で真っ直ぐすぎるきらいがあり、一度信じたことは絶対に曲げることはない。
何かと“神”の存在を持ち出すが、特定の宗教を信仰しているというわけではなく、女神や天使といった存在に憧れていた母の影響によるところが大きい。
父が秘蔵していた研究データを受け継いでおり、第七波動の研究においては一部皇神(スメラギ)をも上回る知識を有している。
彼にとって第七波動とはこの世にあってはならない穢れた力であり、皇神やその支配下にある民衆を信用していない。
それゆえに、自身の、そして父の研究が悪用・拡散されることに恐れ、技術を公開するつもりはないようだ。
父の死を皇神の謀殺によるものだと思い込んでいるが、実は彼の勘違い。
神園博士の研究結果を皇神が隠匿したというのは事実だが、博士の死はまぎれもなく事故によるものである。
……その誤解が解ける日は恐らく来ない。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

新しくプレイヤーキャラ化するにあたって、遠目から見たときの視認のしやすさや飛行アクションに相応しいスマートさを出そうと意識しました。白が多めの胴体に対して一番動きの激しい手足を赤にすることで、動きが見やすくなると同時に配色にもメリハリが出たと思います。前作のときと同じく騎士がモチーフですが、より軽装でスマートなイメージを目指してダボッとしたズボンやフードを取っ払ってます。ドット絵もかなりカッコよく打ってもらえて、非常に納得度の高いキャラになりました。

（畠山義崇）

超AIを搭載した“バトルポット”

RoRo（ロロ）　CV:遠藤ゆりか

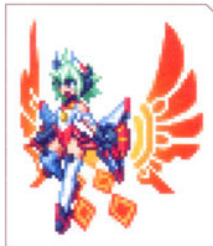
ビット兵器の制御ユニットとして、アキュラが持つ技術の粋を集めて開発された戦闘支援用ロボット“バトルポット”。
さまざまな戦況に対応できるよう、自己学習型の超AIを搭載。
AIの基礎学習の一環として、また、なかなか病室から出ることのできないミチルの対話相手としてミチルのもとに預けられていた期間が長く、
ミチルとは親友関係といえる（ノワからの入れ知恵もあり）。
すっかり生意気に育つが、悪態をつくことはあっても「主人であるアキュラを守る」という基本思想から逸脱する行動は取らないようだ。
開発当初、特に性別は設定されていなかったが、ミチルと意気投合して以来、
「女の子」を自称するようになっており、周囲の者も本人の意思を尊重し女性人格として扱っている。
皇神（スメラギ）グループとの戦いの際は、まだ各種調整が済んでいなかったために運用は見送られていたが、エデン侵攻の先駆けである飛天の暴走事件の直前に調整が完了。
初出動を果たす。
動力として蒼き雷霆（アームドブルー）の第七波動（セブンス）誘因子を解析して造られた半永久機関“ABドライヴ”を搭載しており、小型ながらケタ違いのパワーを誇る。
“プロジェクト・ガンヴォルト”を推し進めた皇神がついぞ手にすることのできなかった無限のエネルギーを
皇神を憎む少年が人知れず完成させていたということは、皮肉といえよう。

DESIGNERS COMMENT

ロロは、最初はアイドル風だったりナース風だったりとイメージが曖昧でデザイン作業も難航しそうな兆しを見せていました。そこで、モルフォやシアンと並べて見劣りしないようにある程度の派手さがありつつ、モルフォと同じく復活を象徴するモチーフはないものかと考えた末、フェニックスに行き着きました。モチーフが決まってからも荒木さんと何度もアイデアを行き来させ、徐々に、しかし確実にでき上がっていくさまは、大変でありながらも非常に楽しい作業でしたね。 **(畠山義崇)**

変身するのだからロボのままではないだろうと思い、「アイドル然とした歌姫だ！」とか「アキュラの従者だからシスターだ！」とかいろいろ迷走したあげく、最初に消したSFスーツ案に戻りました。巫女モチーフは「またかよ!!」と思いましたが、千早のイメージでモルフォとうまく差別化できたんじゃないでしょうか？バトルボットは玉が変形するデザインも考えてましたが、難しいので早々にマスコット系に切り替えました。畠山さんがアキュラのはしっこに描いていたものがイイ感じだけど可愛すぎたので、無機質だけど愛嬌のあるデザインに調整させてもらっています。頭の飾りは女の子らしくカチューシャのイメージです。 **(荒木宗弘)**

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

ネグリジェ姿で描いてみたら、ほぼ一発OKが出たキャラです。今にも消え入りそうな弱々しさ、儚さが主なイメージ。鈴の髪飾りは、シナリオ担当の田井さんからの要望で付けています。僕はもともとキャラの描き分けができているほうでもないのですが、ミチルの顔は前作のシアンとまったく同じにしてあります。なぜそんなことをしたかというのは、ゲームを最後まで遊んでみるとおわかりになると思うので、ぜひ確かめてみてください。

（畠山義崇）

アキュラの双子の妹

ミチル

個人療養所で暮らすアキュラの双子の妹。
第七波動（セブンス）を持たないごく普通の少女。
生まれつき体が弱く、幼い頃の手術が原因で声を失っており、会話はタブレットを使って行う。
長い療養生活のせいか発育がよくなく、アキュラとは歳が離れている印象を受けるが、同い年である。

DESIGNERS COMMENT

なんでもこなす万能メイドなので、見るからになんでもできそうというか腕っ節の強そうな案も出たんですが、やっぱりイマイチしっくりこないので、わりと普通のメイド服の、何を考えてるかわからない表情の美女というところに落ち着きました。ライダースーツはノワなら合理的に機能性の高いものを選びそうだと思ったのと、セクシーのほかにカッコよさも欲しかったので、レーシング用のスーツにしました。 **（荒木宗弘）**

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

アキュラを支える超一級メイド

ノワ　CV:恒松あゆみ

アキュラたち兄妹に仕えるクールなメイド。
ミッション時にはアキュラのオペレーターを務める。
家事から戦闘のサポートまで、ありとあらゆることを難なくこなす。
アキュラたち兄妹には侍女として一歩下がった態度で、そして親代わりとしてときに厳しく接する。
莫大な個人資産からアキュラの研究を援助するなど、アキュラの復讐にはなぜか協力的。なお、彼女の個人資産がどこから出ているかは謎。

“糸紡ぐ操手”(ピグマリオンファーネス)

アスロック CV:太田一騎

フランス出身の15歳。G7のひとりにして、冷徹な態度の裏に狂気の炎を宿すエデンの“ナイト”。
母子家庭で四人兄弟の長男として生まれた彼は、口数こそ少ないものの家族想いの心優しい少年として育つ。
決して裕福とはいえない家で育った彼の数少ない楽しみは、年に一度、弟や妹たちと囲む母の手作りケーキだった。
そんな環境もあってか、次第に菓子作りに興味を持つようになるアスロック。
運よく有名な菓子職人のもとに弟子入りしたアスロックは、たぐいまれな才能を発揮し、12歳になる頃には周囲に将来を嘱望されるまで到る。
母から能力者であることを隠すよう厳命されていたアスロックだったが、菓子職人としての腕を磨いていたある日、ささいなことから能力者であることが露見してしまう。
噂はじわじわと勢いを増し、彼の住む街に根も葉もない悪評が広まってしまうのだった。
それでも風評に負けじと必死の努力を重ねるアスロックだったが、彼が菓子作りの修行で家を出ている最中、実家が放火にあい、一家全員焼死。
事件は彼の師匠にも伝わり、巻き込まれるのはごめんだとアスロックは破門されてしまう。
その後、彼の家に火を放ったのは噂を妄信した無能力者だということが発覚。以来、彼は無能力者すべてを“焼き尽くす”という妄執に捕らわれるようになる。
今でもエデンの同志たちに対してはその腕を惜しみなく振るい、彼の作る菓子は仲間たちにひとときの安らぎを与えているという。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

実は、『ガンヴォルト 爪』のボスのモチーフは正確には童話ではなく童話の中の「女の子」としています。そう決めたあとで、知名度やボスにできそうなものを選考したんですが、『ヘンゼルとグレーテル』のグレーテルだけにスポットを当てるのはどうしても無理があると(笑)。試行錯誤しつついろいろな案を出した中で、分離したアーマーがロボになるという案が「ふたりになるから」一番説得力があるということで、本体が何かを操るボスに決定し、そこからお菓子ハウスゴーレムに広げていきました。

(荒木宗弘)

“塔上の美髪天”(タワーリングブロンド)

ニケー CV:ジェーニャ

カタコト喋りが特徴的なG7の少女。ロシア系の18歳。
裕福な家庭に生まれ、幼少の頃からその美貌と驚異的な的中率を誇る占星術から
「神に愛された子ども」として親族からの寵愛を一身に受け、なに不自由なく暮らしていた。しかし、政変運動に端を発する大規模な暴動事件が勃発。
血で血を洗うその事件の先導者が強力な第七波動(セブンス)能力者だったことから、いつしか彼女の住む街でも第七波動能力者を危険視する風潮が高まっていく。
彼女のことを想った親族たちは、次第にニケーを世間から隠すようになっていった。
実家での軟禁状態が続く中、ある日彼女は《迫害を受ける能力者たちに道を示すため、旅に出よ》という星からのお告げ、天啓を授かる。
次の日の朝、彼女は自ら第七波動“タングルヘア”を駆使し、窓から脱出。星のお告げを信じ、旅に出ることを決める。
旅の中で彼女が見たのは、第七波動を持つ者と持たざる者との激しい軋轢、そして凄惨な迫害の現場だった。
得意の占星術で道を見失った同胞たちを導き、癒す彼女は、本人の預かり知らぬところでいつしか“女神”と呼ばれるようになっていく。
やがて旅の先、馬小屋で夢路をたどっていた彼女は、再び星のお告げを授かる——。《エデンに参加し、能力者たちを救え》と。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

変身後の姿で、パンツの部分をTバックにするか否かで荒木さんと揉めた覚えがあります(笑)。 **(畠山義崇)**

ラプンツェルは当然髪の毛で攻撃させようと考えてたので、大きい後頭部に髪の毛がたくさんあるデザインにしました。むち打ちコルセット状の首アーマーは、頭の重さを支えてる首の説得力と各ボスの特徴の1つになればと思い着けたのと、逆にそこ以外の首から下は女性的なラインというギャップもちょいと狙ってます。畠山さんから戻ってきた案は後頭部がリング状になっていて、特徴も出て文句なしにカッコよくて素晴らしかったですね。めちゃめちゃ勉強になりました。 **(荒木宗弘)**

“鉄血の刻衣”(フルメタルジャケット)

ジブリール CV:榎吉麻弥

金属を操る“メタリカ”の能力者。エデンでは“ビショップ”を担うG7の少女。イギリス出身の14歳。少し気は弱いが優しい母親と、堅物で真面目な父の間に生を受ける。
母からは“小さな天使”と呼ばれたいそう可愛がられていたが、その反面、父は体面を気にする男だった。
娘が人と違う能力者であるというストレスは、次第に父の心を蝕んでいき、いつしか彼女の父親は母娘に対し暴力的な“指導”を行うようになっていった。
ジブリールがプレップスクールを卒業する頃、その悲劇は起きる。母が、行き過ぎた父の“指導”によって命を落としてしまったのだ。
母を失った怒りと「次は自分が殺されるかもしれない」という恐怖に突き動かされたジブリールは、
母の亡骸から流れる血で金属の刃を作り出し、その能力で父親を殺めてしまう。
事件後、収容施設でカウンセリングを受けていたが、ある日、第七波動(セブンス)を使い脱走。
行くあてのない彼女は、放浪の末に能力者の不良グループのもとに転がり込む。
グループの中で生き残るため、さまざまな悪事に手を染めていった彼女は、いつしかその第七波動から“鉄血のジブリール”の二つ名で呼ばれるようになっていた。
そこにもはや“小さな天使”の面影はなく、敵をいたぶり悦ぶ流血鬼の姿だけがあった……。
その後、エデンのメンバーを集め諸国を回っていたパンテーラに敗れたことをきっかけにエデンへ参加する。
このときの光景を目撃した彼女の仲間によると、パンテーラに敗れた際、彼女——ジブリールはなぜか笑っていたという。

DESIGNERS COMMENT

ジブリールが着ているシャツの「殺」の字は、大人目線で見るとちょっと笑っちゃうセンスなんだけど本人はカッコいいつもりで着ている、というラインを狙いました。 **(畠山義崇)**

赤頭巾が狼になるのは最初から明確に決まっていたので、過程としては真っ直ぐ進んではいましたが、パーツの構成などについて意見が相違することが多くて、微調整で細かくやり取りしたので結果的に一番時間がかかったボスになりました。ウルフ時の足は某ミュージカルの動物パペットを参考にしています。なんとなく狼っぽくなったかなと。変身前はメッシュの入ったおかっぱの少女で最初から変わってませんね。おかっぱ好きなんです(笑)。 **(荒木宗弘)**

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

“絶冷剣”(フローズンソード)

テンジアン CV:渡辺紘

G7の参謀役にしてエデンの“クイーン”を担う中国出身の17歳。
物心つく以前に親に捨てられており、孤児院で育つ。
特技は孤児院時代に独学で身に付けた剣術。
幼い頃から知恵者の片鱗を見せ、冷静な視点で人をまとめることに長けていたテンジアンは、孤児仲間たちから実の兄のように慕われていた。
しかし、彼の暮らす孤児院は経営者の病死をきっかけに閉鎖となってしまう。
孤児たちの受け入れ先を探すために奔走するテンジアンだったが、
能力者である彼を引き取る者は現れなかった……どころか、謂れのない迫害を受け、住む場所さえも追われてしまう。
仕方なく身寄りのない孤児同士で身を寄せ合い、ストリートチルドレンとしての生活を始める彼らだったが、
劣悪な環境や治安の悪さ、日銭を稼ぐための危険な仕事などが祟り、ひとり、またひとりと命を落としていくことになる。
結果、最後に残ったのはテンジアンと妹分の少女、ただふたりだけだった。
そんなある日、ふたりのもとに山盛りの果物を携えた男が食べ物を恵みたいと訪ねてくる。
孤児院閉鎖後、初めて人の優しさに触れ、喜ぶふたりだったが、それはテンジアンたちを恐れた近隣の無能力者たちが仕掛けた罠だった。
テンジアンは毒入りのリンゴを口にしてしまう。
すんでのところで一命を取り留めたテンジアンは、怒りによって第七波動(セブンス)“超冷凍(オールフリーズ)”を暴走させ、住民ごと一帯を凍りつかせたという。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

DESIGNERS COMMENT

童話モチーフはどうかな？　と考えて一番最初に描いたのが白雪姫の案でした。白雪姫といえば7人の小人なので、7にちなんだものとして剣を、それと印象的なパフスリーブのスリットの意匠をアーマーのデザインに入れました。当初は白雪姫の物語の要素も入れようと考えていましたが、デザインを詰めていく段階で少しづつ消えて、最終的には高い襟やオードショースといった貴族っぽい部分が残っています。ショーテルは特徴的な肩のスリットに沿わせたいだけの理由で選びましたが、副産物としていろいろな剣を使える達人ぽくなりました。やったぜ！

（荒木宗弘）

“流麗なる人魚”(グレイトフルマーマン)

ニムロド CV:大泊貴揮

液体を操る“リキッド”の能力者で、
オーストラリア出身の19歳の青年。
エデンでは“ルーク”の役を担うG7のひとり。G7の中では最年長者ではあるが、
エデンに加入した順はG7の中では最も遅い。
“海”をこよなく愛しており、海を汚す者には容赦がない。また、何かというと物事を“海”に例える癖がある。
現在進行形で海洋保全を掲げる環境保護団体に所属しているが、同団体員の抗議活動に手ぬるさを感じており、大手を振ってテロ活動を行うためにエデンへと加入した。
その際、もともとG7のひとりだった男が作戦行動中に不慮の事故で死亡しており、第七波動(セブンス)の強さを見出され、その男と入れ替わるようにG7に任命されている。
ゆくゆくは環境を汚す科学文明を一掃し、第七波動を利用したクリーン&エコロジーな文明を築こうと考えている。
その思惑はエデンとは異なる思想ではあるが、気さくで大らかかつ仲間想いな彼の人柄はエデンの内部でも人気が高く、
積極的にゲリラ活動を行う姿勢が特に血の気の多い者たちの支持を得ており、「アニキ」と呼ばれ慕われている。
反面、大雑把で多少デリカシーに欠けるところが玉に瑕。
見かけによらず気が効くようで、ひと癖もふた癖もあるG7の面々の仲を取り持つことも多い。

DESIGNERS COMMENT

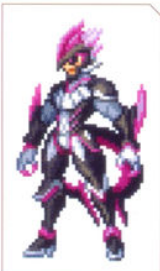
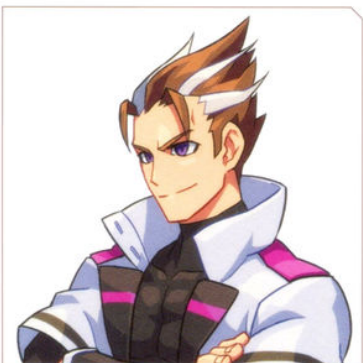
ニムロドの顔は、オーランド・ブルームのイメージで描いています。似ているかどうかはさて置き。

(畠山義崇)

モチーフの童話を決めるときに、水のボスは欲しいと企画マンの宮澤さんが言ったので人魚姫に決まったような気がします。人魚姫は人魚であること以外にそこまで特徴がなくて、ボスのアクションとしてうまく消化できなかったので、少し広げてセイレーンの要素も拾っています。ドットのハープをかき鳴らすモーションがお気に入りです。ヒレやウロコといった直接的に魚っぽいパーツは使わないように気をつけましたが、その辺りは畠山さんがうまく汲んでくれました。でも胸の貝だけ我慢できなくて入れちゃいました。

(荒木宗弘)

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

“境界線上の電脳王”(シリアルエクスペリメント)

テセオ　CV：石原朋典

韓国生まれの14歳。G7のひとりにしてエデンの“ビショップ”。
物質を電子データに変換したり、逆にデータの存在を現実に顕現させたりすることができる“ワールドハック”の能力者。
ネットスラングと人を煽るような口調を常用するが、悪気はまったくなく、本人はむしろエンターテイナーとして人を楽しませているつもりらしい。
エデン内部にもそんな彼のファンはそれなりに居るようで、彼がエデンの通信機器を使って運営する動画投稿サイトや組織内SNSなどは、
構成員たちの娯楽の1つとして親しまれている。
もとは有名動画サイトに自らの第七波動を用いたイタズラ動画をアップロードしてコアな人気を誇っていた動画配信者だったが、
世界情勢悪化の影響を受けて動画サイトが閉鎖。
「居場所がなければ自分で作ればいいんですケドw」と、自身の第七波動(セブンス)を使って自分に都合のよさそうな組織を探っていたところ、
当時、皇神(スメラギ)グループへのスパイ工作のために通信技術や設備の強化を進めていたエデンの情報を発見。
面白半分にそのままシステムエンジニアとして加入する。
テセオ自身プログラミングやハッキング技能にも長けており、彼が加入して以来エデンの技術水準は大きく底上げされることになった。
ハード担当のアスロックとは本人日く仲がよいらしいが、アスロックのほうは否定している。
侵攻作戦が始まる以前から、皇神グループに対してちょくちょくイタズラ目的でハッキングやクラッキングを仕掛けていたようだ。

DESIGNERS COMMENT

デザイン作業を進めている時点ではテセオの性格設定はまだありませんでした。その後、上がってきたシナリオを確認したところ、デザインと性格がかなり乖離しているなと感じたので、イラストを描くときにギザギザの歯や人を小馬鹿にした表情などの要素を追加することでバランスを取りました。

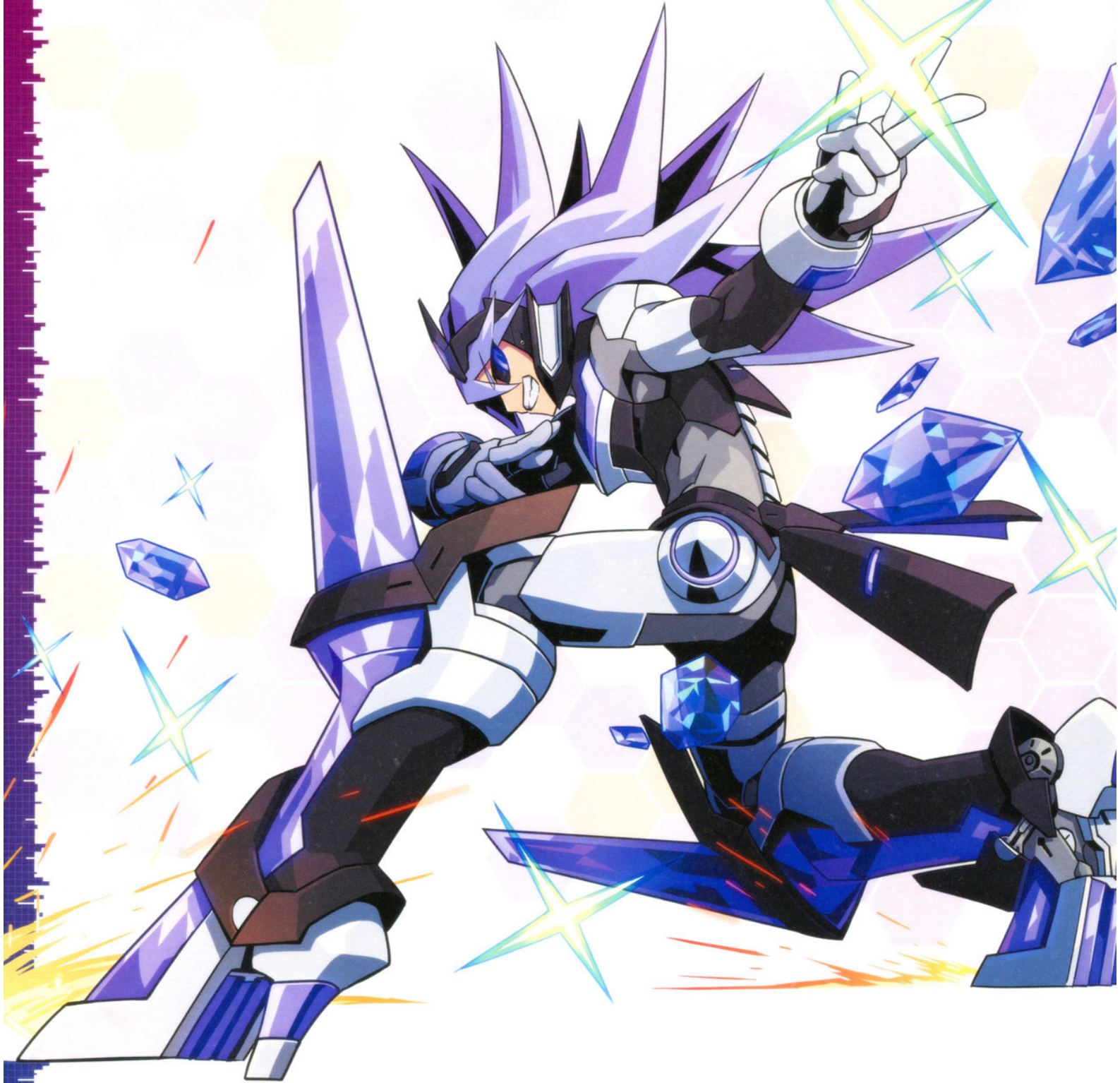
（畠山義崇）

モチーフは言わずもがな茨姫なんですが、なんせお姫様は寝てるわけで動きもクソもないわけです……。なのでテセオに関しては、イバラをコードに見立てた背負いものが大きいボスと決めて進めています。前作にもメラクやストラトスのような本体以外が大きいボスはいたので、それと被らないようにかなり考えてた末、傾いた案も出ましたが、最終的には茨姫らしく糸車のデザインで落ち着きました。ベッドを背負ってる案をひねり出したときは、俺は天才かもしれんと思いましたが違いましたね……。

（荒木宗弘）

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW

“水晶靴の舞踏派”(プリズムマスター)

ガウリ　CV:沢城千春

水晶を自在に生成できる“プリズム”の能力者で、アメリカ生まれの16歳。G7のひとりにして、いかなるときもラップ口調を絶やさないエデンの“ナイト”。
幼少期から両親からフィギュアスケートの英才教育を受け育つが、
当時スポーツ界全体で第七波動(セブンス)能力者の公式競技への参加を禁止する動きが強まり、スケートの道を断たれることになった。
その後、本人の趣味とスケートで培った身体能力を活かし、ガウリはストリートダンサーへ転向。
ダンスを通じて知り合った能力者仲間に誘われて、能力者だけのダンスチームを結成する。
彼らの第七波動を交えたパフォーマンスは好評を博し、地元でも有名なダンスチームへと成長していったが、
ここでも能力者に対する風当たりは強く、ある日出場予定だった大会の主催者から出場停止を言い渡されてしまう。
なお、このとき、絶望に打ちひしがれるメンバーたちを即興ラップで元気づけたことが彼の現在の口調のルーツとなっている。
ガウリのおどけ混じりの励ましもあってチームは立ち直り、その後もさまざまな逆境を跳ね除けて徐々に活躍の場を広げていくが、
彼らにしかできない“第七波動を交えたパフォーマンス”は、徐々にほかのダンスチームの反感を買うようになっていく。
やがて、彼らを妬んだライバルチームの妨害工作によってチームのリーダーが復帰不能の重体を負ってしまう事件が発生。
チームの存続のため尽力したガウリだったが、奮闘空しくチームは解散してしまう。
その際、彼のダンスを客として度々見に来ていたテンジアンの誘いに乗って、エデンへ参加するようになった。
現在でもダンスへの情熱は色褪せておらず、日夜自身の第七波動とダンスの融合をより高い領域に推し進めようと研鑽に努めている。

DESIGNERS COMMENT

ガウリはデザインを詰めていく中で、バイクに乗るという設定があった時期が一瞬あり、ゴーグルをつけてるのはその名残でもあります。

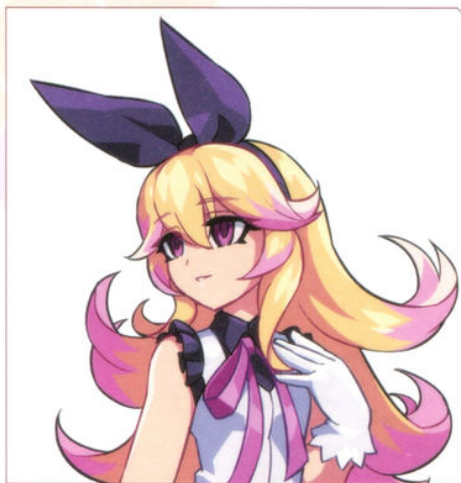
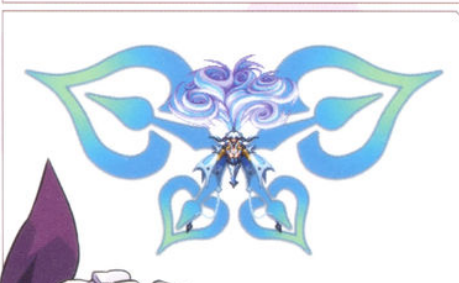
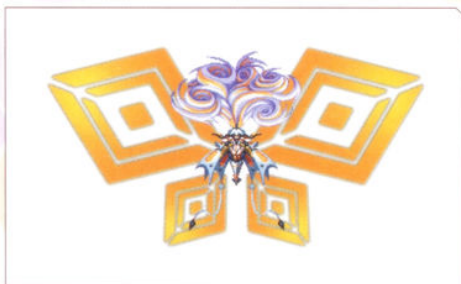
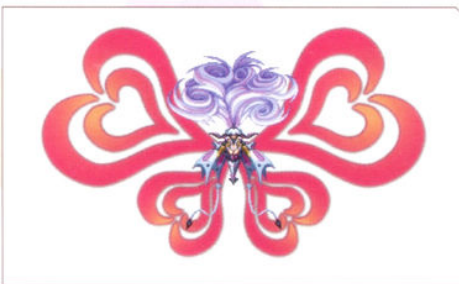
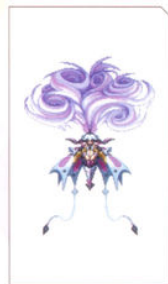
(畠山義崇)

案出ししている段階では特に設定がなかったので、やはりシンデレラといえばガラスの靴……使わない手はない、ということで自分で勝手に足技を使うボスと決めて直球で結晶体のブーツにしました。ハイヒールと大きな膝は個人的な趣味もありますが、前作でやっていないラインを目指したくてこだわって入れております。ガウリの脚をベースに、各ボスの強い部分というか自信のある部分（？）を大きくするというのが、のちのデザインにおいて僕の中で指針になりました。時間操作ネタも結構好きだったんですが、諸事情でボツに……。

(荒木宗弘)

エデンの巫女

パンテーラ CV:名塚佳織

エデンの“キング”たる11歳の少女。
スパイ活動のため、今まで姿を偽り自ら皇神(スメラギ)内に潜り込んでいたが、エデンの日本侵攻にあわせ、その正体を現した。
第七波動(セブンス)は変幻自在のさまざまな幻を見せることができる“夢幻鏡(ミラー)”だが、
電子の謡精(サイバーディーヴァ)の力を取り込んだことで、あらゆるものを創造する究極の力“夢想境(ワンダーランド)”へと変化を遂げた。
テンジアンとは同じ中国の孤児院で育った義理の妹のような存在である。

DESIGNERS COMMENT

今回は童話モチーフでパンテーラの能力は鏡だから『鏡の国のアリス』ですよ！　みたいなノリで決まったように記憶していますが、もともとパンテーラはカードを投げるディーラーのイメージだったこともあり、『不思議の国』の要素との相性も抜群で、その奇跡的な繋がり方に萌えました。なので、トランプのスートにちなんだ攻撃をするボス案はわりとさくっと決まりました。前作とは違い本体は少女なので、派手さを確保する目的とボスの状態がゲーム的にわかりやすいように、スートを模した巨大な羽根を背負わせています。道化師の顔を模したジョーカーフォームの羽根だけあとで追加しました。　**（荒木宗弘）**

パンテーラ（男性形態）

CV:野上翔

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

パンテーラ（女性形態）

CV:名塚佳織

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW

『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』用語解説

『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪(アームドブルー)』の作中における数々の用語を解説。
本作の世界観やキャラクターをより深く知るためのアーカイブとして、ぜひ一読してもらいたい。

ABスピリット【アームドブルースピリット】

各地に散らばった、かつてのGVの師にしてもうひとりの蒼き雷霆の魂。だが、GVはそのことに気づいていない。ABスピリットを取り込むことによってGVの第七波動は変性し、霆龍玉や吼雷降など新たなスキルを目覚めさせていく。

アキュラ

➡P.110参照

アスロック

➡P.116参照

ヴァイスティーガー

アキュラが開発した機動力特化型ジャケット。さまざまなコードを組み込むことで機能を拡張できる。戦闘目的のパワードスーツとしてはとても軽く、これは蒼き雷霆の解析によって動力を小型化できたことが大きい。防御力は以前の装備"メガンテレオン"に劣るが、バーニアを利用した"ブリッツダッシュ"により空中を自在に飛行できる。「かつての戦闘で空中にいるGVに対してほぼ無力だったことが、よほど悔しかったのでしょう」とはノワの談。ロロに内臓されたAB(アームドブルー)ドライヴから常に非接触給電を受けており、ロロのモードチェンジに連動して通常時では制限されている機能を解放することが可能。

EXウェポンミラーリング【エクスウェポンミラーリング】

P-ドール発現のメカニズムの解析から生まれたロロの新機能。野外での情報収集のために、もともとロロに組み込まれていた第七波動波動誘因子解析装置をさらに発展させたもの。ミラーピースを取りこむことで、ミラーピースに埋め込まれた第七波動誘因子から第七波動を再現することが可能。

従来の疑似第七波動武器は個々の第七波動のメカニズムをアキュラが地道に解析し、代替技術などを用いることで能力を疑似的に劣化再現したものだったが、この機能を使えば短時間で、しかも限りなくオリジナルに近い第七波動を再現することができる。

多国籍能力者連合エデン

莫大な力を持つものの、数では能力を持たない人々に劣る第七波動能力者たちが、国家の枠を越えて集結した多国籍能力者連合。構成員の多くは、かつて無能力者たちによって虐げられてきた者たちである。「能力者こそが新たな時代を築く新人類であり、第七波動を持たない旧人類は滅ぶべき存在である」と標榜し、能力者だけの理想国家の設立を目指している。

構成員にはそれぞれチェスの駒になぞらえた称号が与えられているが、これはあくまで役割分担であり上下関係ではない。……ということになっているが、実際のところは、事実上の上下関係として機能しているようだ。G7と呼ばれる一部の選ばれた精鋭を除けば、任意では第七波動を使えない者や、実用レベルに達しない第七波動しか持たない"ボーン"と呼ばれる者が大半である。

エデン公式チャンネル

テセオが管理運営する動画サイト、その中に設立された公式チャンネル。特にテセオがゲストで招く能力者(エデンのメンバー)の第七波動を使ってさまざまなチャレンジをする動画が人気で、エデン外部にもファンがいるほど。なお、緊急企画のGVとテセオの戦いは予告なしの生放送だったにもかかわらず、かなりの視聴者数を稼いだようだが、その内訳はほぼエデン内部の構成員によるものだったようだ。

オウカ

➡P.108参照

超冷凍【オールフリーズ】

あらゆるものを一瞬で凍てつかせるテンジアンの第七波動。コピー宝剣を使用してでのこの能力は、GVやアキュラの足元を凍てつかせるだけだったが(大規模展開の必要がなかったためでもあるが)、宝書によるブーストを得て使用したそれは、都市一帯を機能停止に追い込むほど大規模なものだった。

ガウリ

➡P.128参照

仮面のゾンビ

ジブリールが占拠した洋館に配備された改造人間。ライフエナジーを抜き取られた人間たちのなれの果て。他者から摘出したライフエナジーを利用して、第七波動を強化するという皇神の技術――その実験の副産物によって生まれた魂なき肉体を、ジブリールのメタリカによって操作できるよう調整された存在。

ガレトクローネ

エデンが保有する武器類を、アスロックのパペットワイヤーで束ねた人形兵器。球状の胴体内部は空洞になっており、この空洞部に火力エネルギーを蓄積、解放する熱線攻撃"ファーネスオブインフェルノ"は強力無比にして回避不能。また、この空洞部分にアスロックを収納することも可能。

名前の由来はフランスのお菓子"galette"と王冠を意味する"couronne"。グラントルタが冠する王冠であり、フランスで公現祭の日に食べられる"ガレット・デ・ロワ"のイメージ。

ガンヴォルト(GV)

➡P.104参照

グラントルタ

スクラップをアスロックのパペットワイヤーで縫い合わせることで建造された、ガレトクローネの強化外装。アスロックを収納したガレトクローネを冠として戴く巨大兵器。この巨体を動かすためには、アスロックが直接乗り込み、ガレトクローネを通して全身からパペットワイヤーを張り巡らせる必要がある。

グリモワルドセブン

エデンの中で特に優れた第七波動を持つ7人の能力者。通称G7(ジ―セブン)。エデンに明確な上下関係は存在しないが、現場での指揮は彼らに預けられることが多く、構成員からは慕われている。

電子の謡精【サイバーディーヴァ】

生前にシアンが宿していた第七波動にして、彼女の通り名。もともとはアキュラの妹・ミチルの第七波動だったが、大きすぎる力にミチルの肉体が耐えきれなかったため、父親である神園博士が摘出。その後、皇神の研究機関が極秘裏に回収。博士には何も知らされないまま実験体のシアンに移植された。なお、シアンと融合したミチルからは、なぜか電子の謡精の反応は完全に消失したようだ。

シアン

➡P.106参照

ジブリール

➡P.120参照

シャオウー

➡P.109参照

新型プロテクトアーマー

秘密裏にGVをサポートするシャオが、GV専用にオーダーメイドで新調した強化プロテクター。とても軽量なうえ、GVの第七波動に反応し、強度や靭性等をある程度変化させることができる。また、かつてGVを苦しめた"グリードスナッチャー"を反発させる特殊な磁場を発生させることも可能だが、残念ながら完全に防ぎきれるわけではないようだ。この特殊な磁場は、蒼き雷霆の能力で磁力を帯びた弾丸をコントロールする技法を応用したもので、GVの師にあたる男の遺体から回収された(彼が死の直前にGVに遺していた)データと、ダートカートリッジの技術がベースになっている。

七星氷剣【セブンソード】

変身後のテンジアンが持つ七振りの氷剣。都市一帯をも凍てつかる大量の冷気を薄く束ね、刃に纏わせたもの。熱力学の範疇すら超えた絶対零度を下回る超低温で、あらゆる分子構造体の柔軟性を奪い、砕き断つことが可能。効果範囲が大きい反面、取り回しが効きづらい超冷凍の欠点を補うために編み出した、テンジアンなりの策といえる。肩には直剣、曲刀、円月輪がそれぞれ二振りずつ、そして腰には大型の両刃剣一振りが折り畳んだ状態で装備されている。

タングルヘア

毛髪を自在に操る、ニケーの変幻自在な第七波動。長さはおろか、密度や硬さまでもを変化させることも可能で、硬質化させた際の硬度はダイヤモンドを上回る。それはときにしなやかなる鞭であり、万物を刺し貫く螺旋の矛であり、あらゆる攻撃を弾き返す盾でもある。

デザイナーチャイルド

雷撃能力者量産計画"プロジェクト・ガンヴォルト"の過程で生まれた、第七波動誘因子適合用の実験体クローン。原因は不明だが、クローン元の第七波動がそのままクローン体に適合するわけではないため、皇神の行う第七波動誘因子の移植とは手当たりしだいに行うギャンブルのようなものである。結局、"蒼き雷霆"の誘因子に適合する実験体を量産することはできなかったが、さまざまな計画に転用され、シアンをはじめとしたさまざまな能力者を生むに至る。GVはシアンのことを妹のように思っていたが、血のつながりこそないものの、同じ計画の実験体という意味では、確かに妹といえるのかもしれない。

テセオ

➡P.126参照

テンジアン

➡P.122参照

トリトンハープーン

宝書の力で変身したことによって出現した変幻自在な腰ビレ。ハープやブーメラン、トライデントに変化し、ただでさえ高められたニムロドの第七波動をさらに増幅する力を持つ。

パンテーラ

➡P.130参照

ニケー

➡P.118参照

ニケーの御髪一年分

ニケーを慕うエデン構成員の間でまことしやかに囁かれる噂がある。それは「功績をあげた者には、ニケーの御髪一年分が報償として贈られる」というもの。まったくの事実無根であり、ニケー本人は何も関知していない。用途も不明だし、何を基準として"一年分"なのかも不明。

ニムロド

➡P.124参照

ノワ

➡P.115参照

H-ブレイザー【ハートブレイザー】

ボーダーⅡから放たれるフォトンエネルギーをロロのビットを使って増幅して解き放つ、長射程広範囲殲滅攻撃。未完成の攻撃フォーメーションであり、ABドライヴにも大きな負担をかけるため使用は緊急時に限られる。ミラーピースを取り込んで以降は、P-ドールやEXウェポンの安定動作を優先させており、現在は一時封印状態にある。

ハイドロザッパー

ニムロドが第七波動で生成した自然界には存在し得ない特殊電解液を、超高圧で三方向から同時に発射するウォーターレーザー。厳重な耐水コーティングが施された電子機器をも一撃でショートさせるこのスキルは、ニムロドの科学文明に対する憎悪が生み出したものなのかもしれない。だが、過去の研究データからあらゆる第七波動に対する対策が施してあったアキュラの装備に対しては、本来の効果は発揮されなかったようだ。

パペットワイヤー

糸のようなエネルギーを使い、機械の強化や操作を行うアスロックの第七波動。GVやテセオのハッキングとは違い、ソフトウェア的にではなく機械を直接動かす力で、どちらかというと念動力に近い。糸の繋がった機械は、本来その機械が持っているポテンシャル以上の力を発揮することができる。

宝書【フェアリーテイル】

第七波動誘因子封印装置である皇神の宝剣は、封印を解除し誘因子を能力者に戻す際、器である宝剣自体も能力者と融合することで、肉体を第七波動の発現により適した姿へ変える"変身現象(アームドフェノメノン)"という副作用を引き起こしていた。宝書はこの副作用を意図的に起こすよう造られた第七波動強化装置である。

所有者の第七波動誘因子と、シアンの電脳体の一部(シアンの魂のようなものであり、こちらは誘因子ではない。このような霊的存在を制御する技術も宝剣由来のものと推測される)を組み合わせた"ミラーピース"をコアとし、何頁にもおよぶ魔術式が書き込まれた魔導書(グリモワル)による制御・増幅が可能となっている。

宝剣と比べて魔導書の霊的・魔術的機能は劣っているが、宝剣では能力封印に割いていたリソースを第七波動の増幅と制御に回していること、そしてコアとなるミラーピースに封じられたシアンの力もあって、第七波動強化装置としては宝剣以上の性能を実現している。

余談ではあるが、ガウリが散り際に言う「魔法が解ける」というセリフは、零時になると魔法が解ける「灰かぶり」の物語に準えたものではあるが、戦闘の結果大きなダメージを受けたことで魔導書に書き込まれた魔術式が乱れ、事実、魔法が解けているのである。

擬似電磁結界【フェイク・カゲロウ】

雷撃能力者との戦闘データから再現したヴァイスティーガーの特殊防御機構。サブ動力であるブリッツを消費して発動するため、GVのような雷撃能力使用時には発動できないといった弱点は存在しない。ただし、本物の蒼き雷霆の電子操作能力の前には無効化されてしまい、対GV戦ではあまり効果がなかった模様。

フェイザント

皇神が巨大飛空艇"飛天"の内部で極秘裏に開発を進めていた試作自律型戦闘機。飛行可能な出力が得られず、半ば開発計画は頓挫しかかっていたところをエデンが奪取。飛天内部に潜伏していたアスロックの第七波動によって強化され、稼動する。複数配備されていたようで、うち1機がニムロドが指揮する部隊にも配備された。

P-ドール【フェニックドール】

電子の謡精の第七波動により、ABドライヴを高出力かつ安定稼動させることができるロロの緊急歌唱形態。アキュラが纏うヴァイスティーガーへのエネルギー供給が大幅にアップすることで、ヴァイスティーガーに施された各種リミッターを解除させることが可能だが、発動にはロロとミチルの共鳴によって生まれる強い"想い"の力が必要。

ロロに内蔵された第七波動誘因子解析装置やABドライヴ、ロロのAI(感情=想いの力)に、ミラーピースとミチルとの共鳴など、さまざまな要因が重なり偶発的に発現した形態であり、アキュラ自身も全容を把握できていない。

プリズム

自身の周囲に特殊な水晶を発生させるガウリの第七波動。生成される水晶は、自然界に存在する物質よりも遥かに硬く、光の集光や屈折なども生成時のガウリの意思によって自在に調整可能。通常時では4~5メートル以内に自身の身長よりもやや小さい水晶を生成するのが精一杯だが、宝書による変身後は生成可能範囲や生成できる水晶のサイズも大きく増加する。また、変身後のガウリは自らが生成したプリズムの上を高速で滑走することができる。

ブリッツ

蒼き雷霆が生み出す特殊な電気を、弾丸状のバッテリーパックにチャージしたもの。別名"AB(アームドブルー)デンチ"。ロロに搭載された半永久機関"ABドライヴ"は、耐久度の問題から一度に大量のエネルギーを発電することができず、すぐに電力切れを起こすという欠点が存在する。そのため、アキュラはブリッツを併用することでこの欠点を補っている。小型のサイズに見合わぬ莫大なエネルギーを貯蔵しているが、一度使用すると破損してしまう欠点があり、再利用は不可能。弾丸の形をしているのは、アキュラが使い慣れた弾丸ケースに収まる形

状だという利点もあるが、趣味によるところが大きい。

P-ビット【プログレッシヴビット】

ビットを全解放したロロの基本戦闘形態。もしくは、ビットの名称としても使われる。このフォーメーションをとらない＝ロロのサポートなしでもビットをコントロールすることはできるが、アキュラ単身でビットの制御と戦闘を同時に行うことになるため、あまり現実的ではない。なお、ロロは"プリティビット"を自称している模様。

プロジェクト・ガンヴォルト

全人類永遠の課題であるエネルギー問題を解決するため、皇神が極秘裏に推し進めていたプロジェクト。オリジナルの雷撃能力者の遺体から採取した第七波動誘因子を培養、拉致した身寄りのない子供やクローン体などに移植し、研究サンプルである雷撃能力者を増やそうとしていたが、唯一成功した固体であるGVが脱走して以降、成功した固体は存在しないようだ。

プロトレギオンJB

皇神が開発中の試作戦車"プラズマレギオン"。パンテーラの諜報活動から得たこの機体の設計データをもとに、ワールドハックで再現したのが"プロトレギオンJB"である。急ごしらえのため、本来予定されていた変形合体機構はオミットされ、"レギオントルネード"や"ZMCフィールド"、"スタビライザー"といった数々の武装は未搭載となっている。スタビライザー用のミサイルポッドには、代替品として広域殲滅飛翔弾頭"ハマーD"が内蔵されている。

ボーダーⅡ

アキュアの父の形見であるリボルバー銃"ボーダー"を改造した銃。光の第七波動を解析し生まれたフォトンレーザーと、磁力の第七波動を解析し生まれたグリードスナッチャーの2モードを切り替えることが可能。以前のアキュラはターゲットとなる能力者の特性に応じてさまざまな弾丸を事前に用意するスタイルをとっていたが、突発的な事態に弱かったため、今回の装備は汎用性を重視。弾丸の所持スペースをブリッツに回し、攻撃手段を2種類に絞っている。

フォトンレーザーモードではダストカバーの下部のマーキング装置を押し付けることで相手に特殊な光マーカーを付与。マーカーはボーダーⅡから発射されたフォトンレーザーを誘導し、必中へと誘う。

対能力者において絶大な効果を誇るグリードスナッチャーモードは、(弾丸製造におけるコスト的な問題もあるが)技術の流出や対策がとられることを恐れ厳重なセーフティがかけられており、滅多なことでは使用されない。事実、GVは新しいプロテクターにグリードスナッチャー対策を施していたようで、以前ほどの効果は得られなかったようだ。

ミチル

➡P.114参照

メタリカ

金属を操るジブリールの第七波動。普段は赤い液体の形で操り、必要に応じて液体を金属へ変化させる。ジブリールの趣味柄、変化させるのは拷問器具であることが多いが、これは自身の被虐性の裏返しなのかもしれない。血中の鉄分を操ることで生物に影響を与えることも可能だが、他人に対して使う場合は実用レベルと呼べる程ではなく、主にビーストモード時は自身の強化に用いている。

モードチェンジ

変身したジブリールは皇神から盗用した技術をもとにし、金属を遠隔操作する"A(アルケミスト)モード"と、全エネルギーを自身の身体強化に回した"B(ビースト)モード"を切り替えることができる。

Aモード時の彼女は全身の金属装甲を硬化することでG7メンバー中最高の防御性能を誇るが、Bモードでは一転、硬化の分のエネルギーもすべて速度と攻撃力に回し、目にも止まらぬ速さで高速戦闘を行う。さらなる奥の手として、自身の生命力すら糧とし、すべての力を解放した暴走形態"C(クライシスビースト)モード"が存在しているが、この形態をとったが最期、死ぬまで解除することはできない。

モルフォ

生前のシアンが第七波動を使う際に現れていた電子の謡精のビジョン。本質的にはシアンと同一の存在。シアンが無意識下に望む外見や性格をしていたが、シアンが肉体を失った際に人格統合がなされた。

謡精のペンダント

生前のシアンから贈られた手作りのペンダント。戦いの中凶弾を受け、無残に変形していたが、シャオの手を借りることで修復された。修復の際、"フェザー製ペンダント"から、電磁結界"カゲロウ"の機能が移植された模様。

羅雪七星【ラセツシチセイ】

超冷凍によって凍りつかせた相手を一刀のもとに斬り断つスペシャルスキル"氷華切断(ヒョウカセツダン)"。その真の姿が"羅雪七星"である。決死の覚悟により極限まで高められたテンジアンの第七波動は能力の対象範囲を拡大させ、"空間"や"魂"、"時間"といった概念すらも氷の内に閉ざし、凍てつかせる。そうして存在ごと凍てついた敵を、七本の剣による連撃で砕き割る、概念殺し・確殺の秘剣。テンジアンが死の淵に辿り着いた究極の絶技。あまりに強大な第七波動は使用者自身をも凍てつかせ脆化させるため、テンジアンも命を捨てる覚悟がなければ繰り出すことはできない。まさに諸刃の剣である。

リキッド

液体を操るニムロドの第七波動。過去に同一の第七波動を持った能力者の事例を見るに、本来は液体であればなんでもコントロール可能な第七波動のはずだが、ニムロドが扱う第七波動は水以外の不純物が多い場合、影響力が著しく落ちる傾向が見られる(ただし海水は除く)。しかし、水や海水を扱わせた場合、史上発見されたリキッドの能力者の中でも最強といえる力を発揮している。これは、本人の大雑把な性格と海を愛する性格が影響しているものと思われる。

RoRo(ロロ)

➡P.112参照

ワールドハック

物質をデータ化して遠隔地に転送したり、能力の範囲内であればテセオが組んだデータを実体化させたりすることができるテセオの第七波動。そのほかにも、プログラムデータの改ざんや、周囲の空間を"電脳化"し、テセオの支配下に置くことで物理法則すら捻じ曲げることも可能。あまり複雑なものを実体化させることはできないが、汎用性の高さからエデン内部では重宝されている。"電子の謡精"や"蒼き雷霆"と同系統の第七波動と思われる。

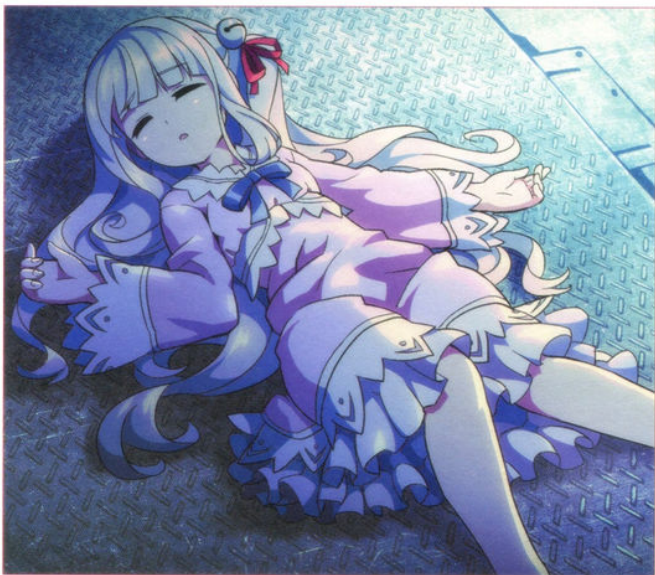
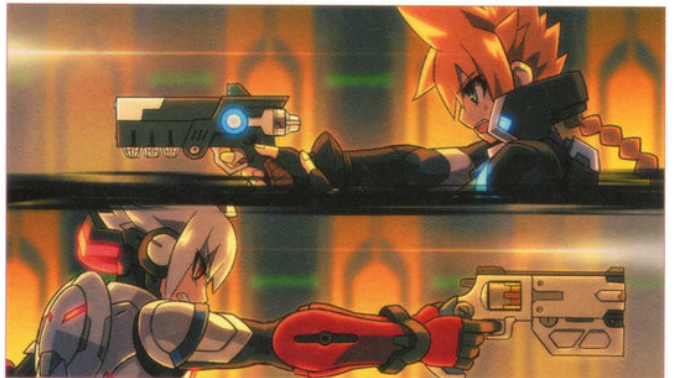
『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』イベントシーン

『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』スキルカットイン

ガンヴォルト

ガンヴォルト

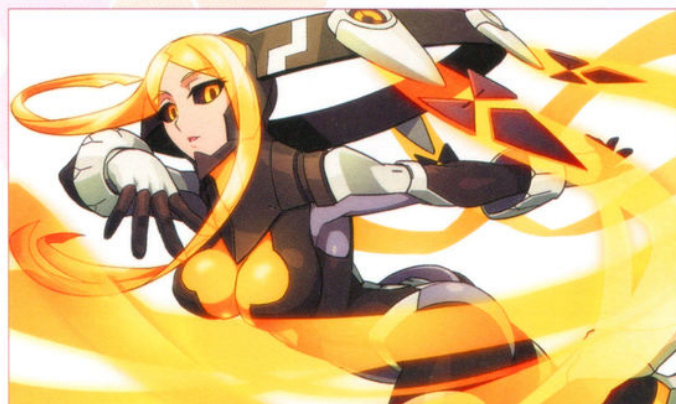
アキュラ

アキュラ

シアン

RoRo

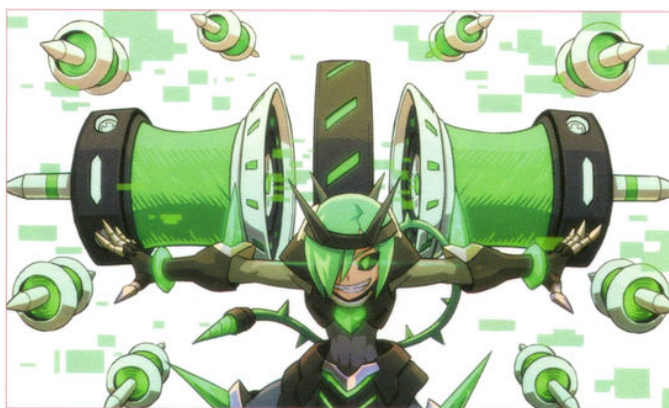
ミチル

プラズマレギオン

アスロック

ニケー

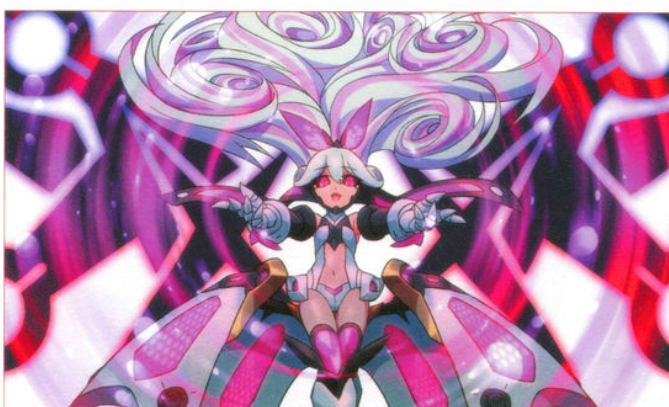
ジブリール

テンジアン

ニムロド

テセオ

ガウリ

パンテーラ

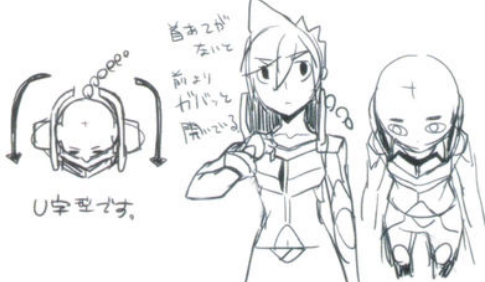
パンテーラ

パンテーラ

『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』開発画面用立ち絵

シャオウー

ノア

ガンヴォルト　決定稿

GVの私服
たぶんおしゃれとかじゃないと
思うので、楽な服を着ているのではないかと。
あとあまり体型（というか筋肉）が
目立たないような服を好んで着る気がしました。
ペンダントはカゲロウが使えるのでつけてます。
毛の色は元に戻して下さい。
上着ぬいだとこ
薄手のモッズコート
少し大きいカットソー
すっきりめのカーゴパンツ
安全ぐつ
首まわりの構造が
わかりづらいようだったので
ちょっと描いてみました。
前作スーツでいうところのハーネス部分に襟がついています。
首の前についているアーマーは、
西洋甲冑でいう、首あて、のどあてに相当するものです。
簡単に構造を描くと、
こうです。
本当はもうちょっとちゃんとしてると思いますが…。
くっついてないです。
首あてがないと
前よりガバッと
開いている
U字型です。
GV

ガンヴォルト　デザイン案

スメラギGV

ツダさんが言ってたので描いてみました。
・マスク
・マント
あたりの要素はほしい気がします。

個人的にはシアンをとりこんだ
代償
があると暗くて好きです
だんだん視力が無くなるとか
味覚がなくなるとか
耳が聞こえなくなってるとか

シアン　決定稿

オウカ　決定稿

オウカ　デザイン案

サロペット

ショートカット

手伝ってく〜!

オウカ（旧クレナ）

初期イメージ

活発で自立していて
グラマーで包容力のある。
それでいて
イヤみのない大人の女性?

オウカ
・かぐや姫(まろ眉)
・お嬢さま?
ちょっとおとぼけだけど芯の通ったことを言いそうな感じ。
お~!
かぐや姫っぽい
和風のかみ型とか
うしろブローチでとめてる
ただいま
目このぐらいでもよいかも。
まってます…
本当にそうでしょうか?
オウカ
このあたりかな?
ネジネジ
ベスト
髪型バリエ
もしかしたらですが
このあたりさも
よいのかもしれません
森ガール
ストール

シャオウー 決定稿

髪は少し明るめな青系

髪、これくらいはねてても良いかも。元気っぽいので。

ショートパンツだと元気っぽさは出るけど新鮮味に欠けるか。

おとなしそうな見た目だけど表情は豊か。

大口あけて笑う

シャオの時計

実際はもっとディテール省略して描くと思います。

軍用　デジタル表示　年代物

シャオウー デザイン案

アキュラ　決定稿

スーツのアンダーウェア

A案

アンダーウェアにTシャツ

短パン

トレーニング用

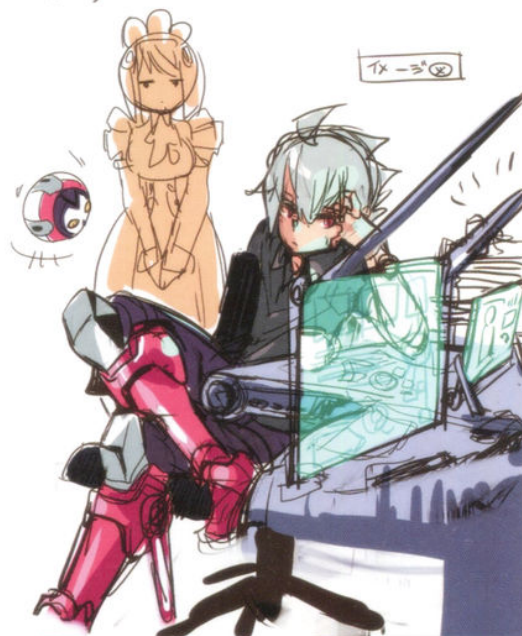
B案

上だけ着がえた版

基本金持ちなので無意識に小綺麗な格好をしてしまうアキュラ
(ノワが用意している可能性)

時計

アキュラの部屋着？
〜ラボではどんな格好なのか〜

律儀に着替えたりはしなさそうなので上だけとか、トレーニング兼用あたりが僕のイメージです。

イメージ

アキュラ三面図　2015.7/9

アキュラの銃　2015.7/9

前回のリボルバーのフレームを流用したレーザーガン

レーザー発振＆増幅機関

シリンダーの所に収まってるのはバッテリー

パカッと開く

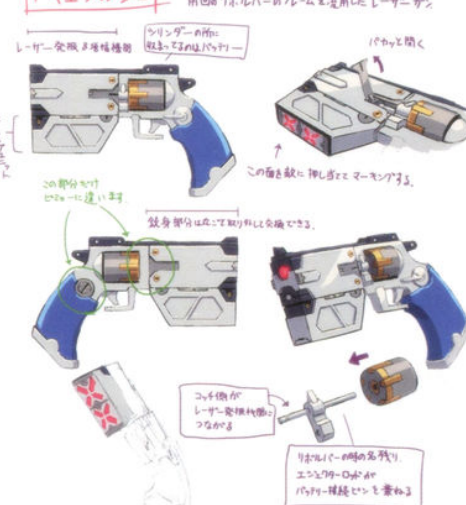
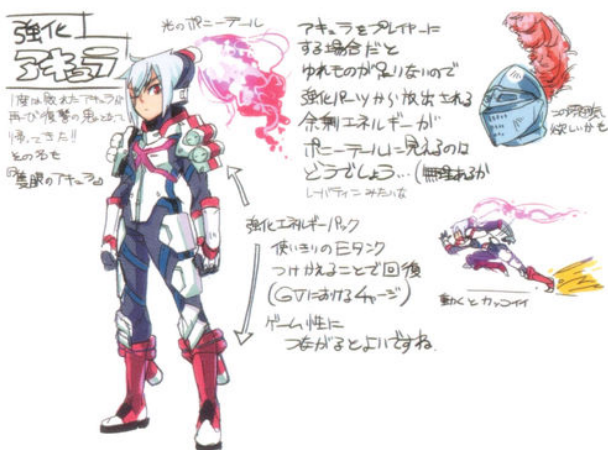
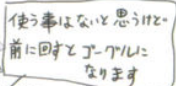
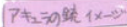
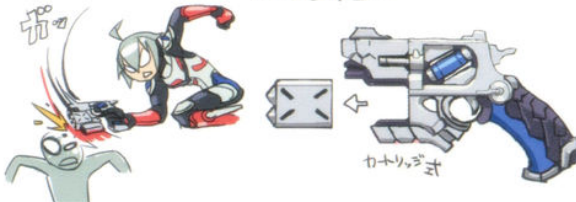
マーキングユニット

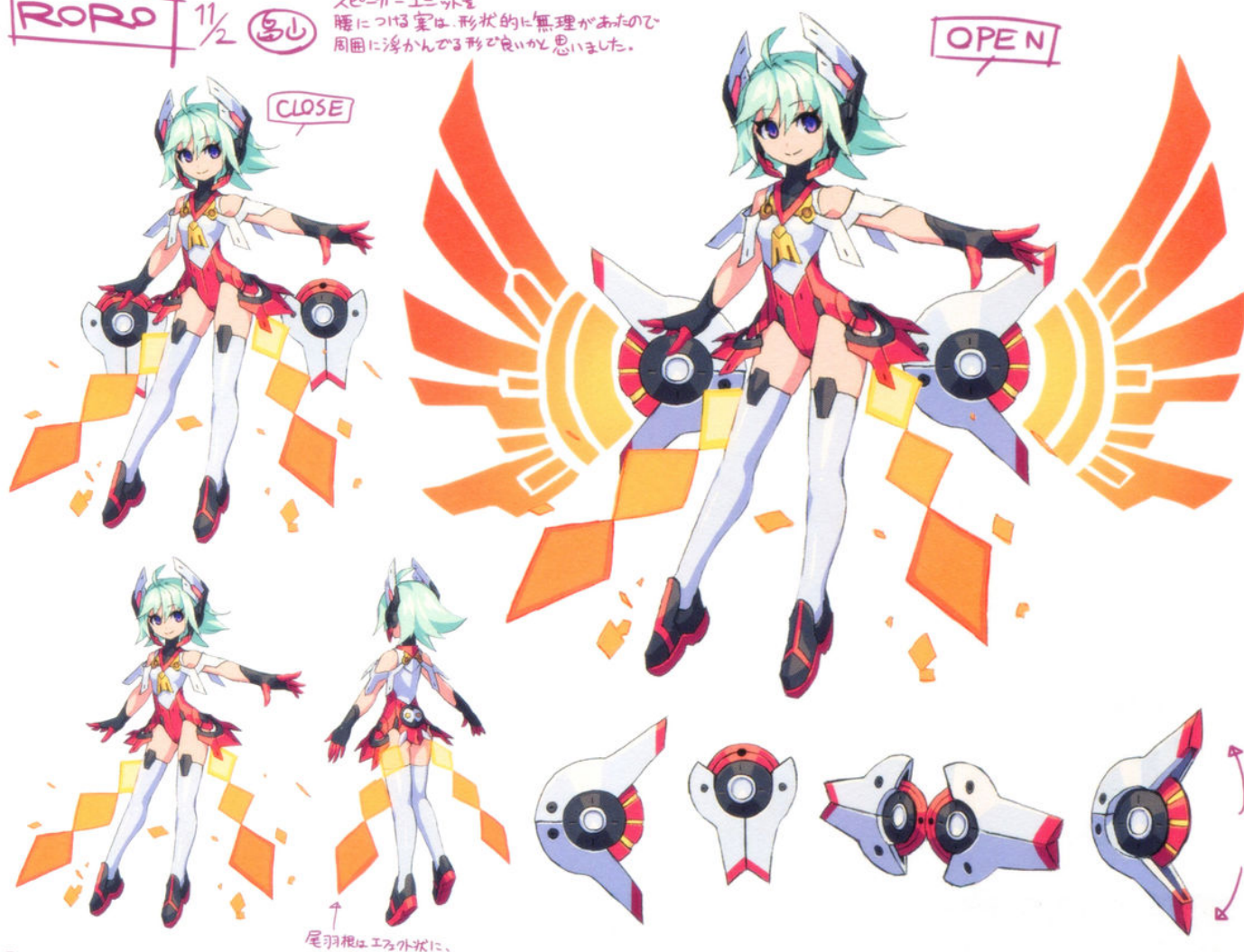
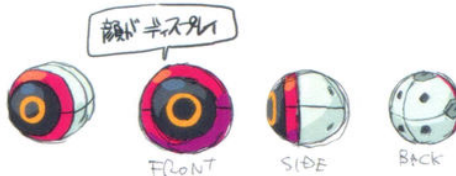
この面を敵に押し当ててマーキングする。

この部分だけピースメーカーに近います

銃身部分は丸ごと取り外して交換できる。

コッチ側がレーザー発振機関とつながる

リボルバー時の名残り。エジェクターロッドがバッテリー接続ピンを兼ねる

アキュラ　デザイン案

アキュラ 細かい部分など
2015. 6/11
使う事はないと思うけど
前に回すとゴーグルに
なります
ボールジョイントで
ある程度自由に
角度を
つけられる。
裏側
可動
エネルギー
補給口
腰のアーマーに
エネルギーパックとか
予備弾倉を
入れられる
チャージアクション
A案
取り出して
グサッと刺す
ブラッドボーンの
回復行動みたいな
アキュラは
別にサイボーグという
わけではなくて、
スーツに仕込まれた
人工筋肉が活性化して
再び超人的な動きが
可能になる、というイメージです
チャージアクションB案
カラになったマガジンを捨てて…
新しいのをセット
ロックオン方法案2
ニードル
出しても良いかも!
コンニャロ!
アキュラの銃イメージ
ノーマルショットの時に上下に開く
ダッシュ等は剣の状態で突っ込む
当たったテキをロック
ロックしたら弓状に開いて
ロックオンレーザーを撃てる
ロックオン方法 別案
やはり盾を持っていて
シールドバッシュで
当たったテキをロックするとか
手足からブレードを出して
突進する案
常に出してる必要はないと思いますが
イメージとして.
ストライクフェイスで
打撃感UP!
前作で使用していた銃は
エピローグで回収していたはず
なので、それを改造したもの…
という設定で考えてみました。
バーコード
読みとりみたいな
光がでて
マーキング
する
ロックオンマーカーは
銃で殴るイメージにして、
銃のシルエットに鈍器っぽさを
いれてみました。(ストライクフェイスとか)
←グリップ部を
ショットガンぽくすると
ハンドアックスに見えなりかなぁという希望…。
カートリッジ式
ロックオン方法案3
2015. 6/18
銃剣で刺してロックする。
レーザー
ロックオン用の針が出るとか
レーザーガンなのに
リボルバーっぽく見える銃とか、
シリンダー部分は、それ自体がバッテリーで
撃ち尽くしたらシリンダーごと交換する。
グリップが青いのは
手の色とかぶらないようにする為

RoRo　決定稿

RORO
11/2
畠山
スピーカーユニットを
腰につける案は、形状的に無理があったので
周囲に浮かんでる形で良いかと思いました。
CLOSE
OPEN
尾羽根はエフェクト状に、
RoRo　設定
アキュラ玉
畠山さんの案でちょっと
まとめてみました。7/29
ロロ
FRONT
SIDE
BACK
チェイスモード？
ウソイメージ
いくぞロロ!!
ラジャーマスター！
あばれますよ～！
後部が
ガパット
開く
用途不明ですが
緊急用にでも
使えればいいかな
パカーー
バリエーション
羽根の形と
全体の色がかわる。
ドットのことも考えると
色でわかった方がよさそう
ロロの
中の人
ラジャーマスター！
あばれますよぉ～!!
※コレはてきとうですが
こんなAIがいます。
種類は現状不明です…
RoRo
EXウェポン別カラバリ
細かい部分はドットでは省略して
もらって
構いません。
W.サーキット
S.ステラー
A.ソード
T.バンカー
B.ライン
P.バーン
H.ザッパー
A.ファング
ロロの子ビット
ロロは1体で、
周りのやつは子ビットです。2/5
顔がディスプレイ
FRONT
SIDE
BACK

DD案
いったん原点に立ち戻ってみました。
ロボ娘っぽさはよわめで未来スーツ的な感じです。
10/23
4号
エフェクトの翼と尻尾
帽子じゃなくてうすい髪カザリの方が巫女にはよいかも。
ビシッ
DD案
10/23
はかまとピッチリスーツ
＋超ミニ
畠山さんの「はかま＋羽根」の案がかわいいと思ったので4号にくっつけてみただけのやつ。

RORO
アイデア出し
2015.
9/18
以前のミーティングで話した
猫のイメージ
+
騎士イメージのアキュラに対する形で
魔法使いのイメージとか
モルフォと比べると
子供っぽい
もしくは 白+赤のカラーリングから
ナースっぽくしてみるとか。
PLを復活させるので
イメージ的に合うかも
・ナイチンゲール
歌うキャラのイメージから
ブレるか？
RORO アイデア出し3
10/20
畠山
フェニックスと巫女のイメージは保ちつつ
メカ分をおさえて、かわいい系によせて考えてます。
帽子かぶってる案
髪型は
炎のイメージ
RoRo アイデア出し 2
10/13
畠山
モルフォが復活の象徴として
蝶のイメージだったので
こっちも復活をイメージさせる
フェニックスとか炎の要素で
一旦 描いてみました。
メカ分多目
ツインテール風
ハカマと翼のイメージ
アイドルっぽさよりは 神秘性が出てた方が良い
と思っておりますが、決め手になる物が出てません…
RORO アイデア出し4
10/20
畠山
腰に
収納する
ツバサ型スピーカー
OPEN
うしろ
RORO
10/29
畠山
この辺が最もイメージに近いのではないかと。
もうちょいとスッキリさせたい所ではありますが
分かりやすさ優先で

アキュラダマ
クードス1000を超えると女の子にチェンジする
アキュラ専用のビット.

ビットシスター案②

アキュラマークの顔
+
特徴的なパーツ
Aドッグ
ネコボール
ウサギボール

ミチル　決定稿

ノワ　決定稿

ノワ　デザイン案

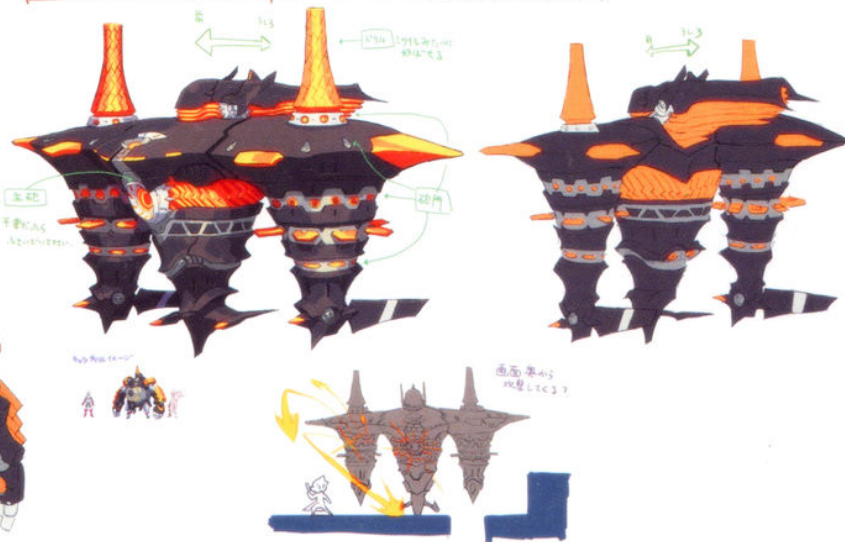
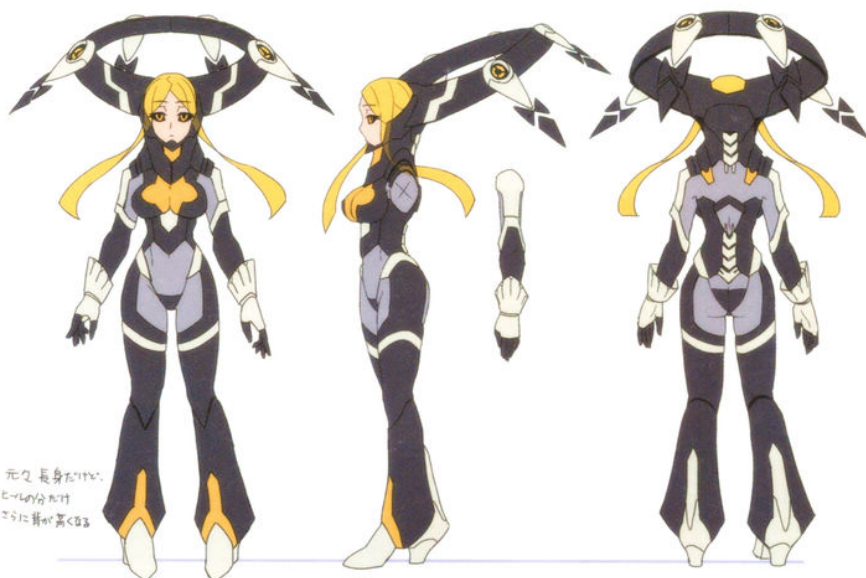
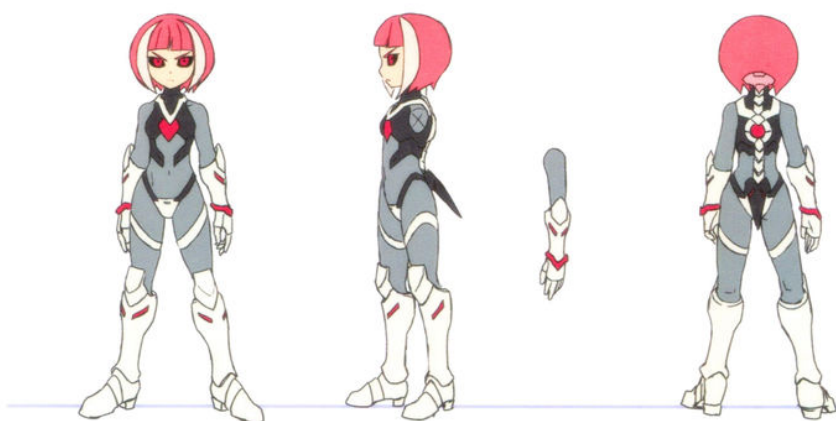
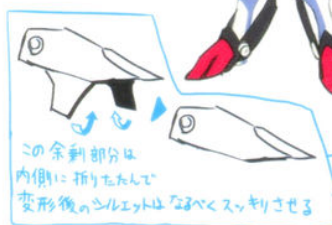
アスロック　決定稿

ヘンゼルとグレーテル ボス変身前

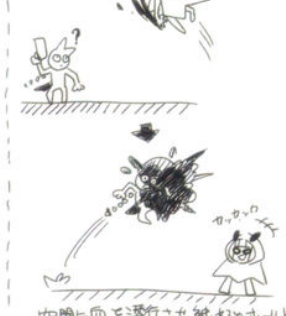
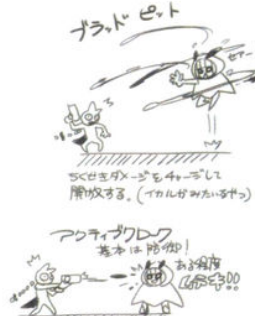
グレーテルボス
三面図

グレーテル ボス
ラフ

手、もっとデカくても良いかも。

アスロック　設定

ラプンツェルボス 変身前
ラプンツェルボス 三面図
元々長身だけど、
ヒールの分だけ
さらに背が高くなる
ラプンツェルボス
ラフ
8/6のミーティング調整
輪っかのパーツは
開いたり向き変えたりできる
背中あけるのは
どうでしょうか？
エロさUP効果
あえてパンツをはかせて
エロさUPを狙ってみました。
あとコルセット要素
これはちょっとうるさいかも
しれません。

ジブリール　決定稿

赤ずきんボス 変身前
シャツの模様
無しでも良いです。
赤ずきんボス 三面図
赤ずきん 9/11 ver.
荒木さんの図解に
加筆しただけですが、
コレで決まりかと。
首元のパーツを取っ払って
ブースターに白を追加
この余剰部分は
内側に折りたたんで
変形後のシルエットはなるべくスッキリさせる

赤ずきんボス
2015. 9/7
9/4の荒木さんの案を受けて、気になった所をさらに調整
ケープモード
ケープっぽさを出したいのと視認性を確保したい意図があって、こうなっているのかと思いますが、ウルフモードとの兼ね合いで
こんな風にしました。
ウルフモードになった時に色が散らばり過ぎないようにしたい。
白やグレーが多めの本体に対して、ブースターやシッポはガツンと黒！という配分で考えています。
手甲のみ、その流れから外れて白いラインが入ってますが、
コレは、ブースターやシッポと重なっても見分けがつきやすいようにという意図があります。
ウルフモードはこのイメージで。
9/2の案と比べると、ブースター下部の白い突起がなくなって足のアーマーの形状が若干シンプルになってます。
ケープうしろ
たたむ
重なる
ケープモード
ウルフモード
ウルフモードBACK
ケープモード時はすね当て。
ウルフモード時は狼足
部分色分けしてみました。
基本はやはりバラバラ合体でよいと思います。
サイズもある程度ディテールがわかれば自由に変形しちゃってOKです。
8/3
ウルフモードはやはり狼っぽいシルエットが欲しいなと思ってます。
赤ずきん
アーマーへんしん部分提案
畠山さん以前が描かれたものとラフラフの右端にあったものがカッコよかったので混ぜてみました。
コレ
僕としてはやはりケープっぽさは欲しかったので、すっぽりかぶってるのはどうでしょう？
それと、足の狼化がちょっとだけ合点がいかなかったので、何とか物理的に後ろ足にならないか試してみました…。
前傾姿勢になったときに狼足みたいなシルエットになる！
ならないか…
8/3
狼足
※ホネ
アーマー、ある程度自由に動く。
手も出せます。
赤ずきん
8/4
バッ
は
ブラッドサモン
ビビッ
血で方法陣を描き何かする…召還？
レッドマイン
ブラッドピット
ちくせきダメージをチャージして開放する。(イカルガみたいなやつ)
しゃがみ
アクティブクローク
基本は防御！
ある程度
空間に血を滞行させ、触れるとホールド

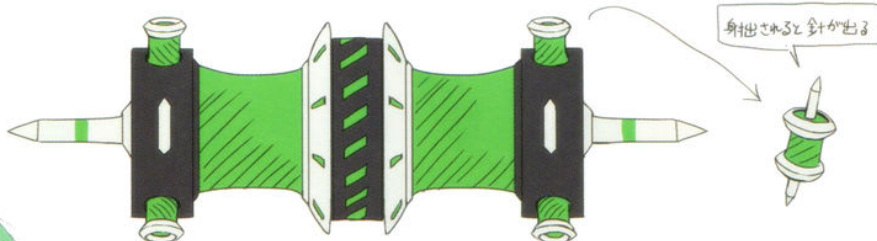
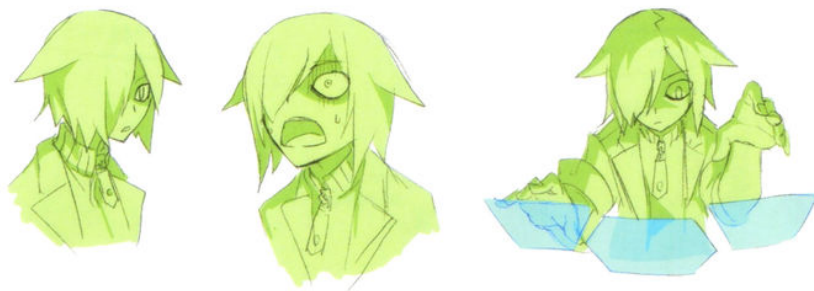
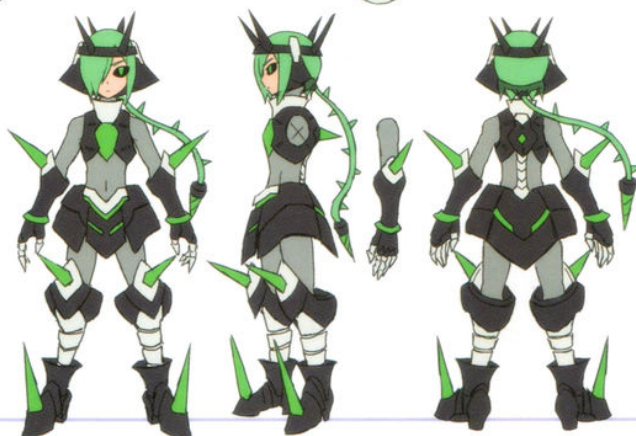
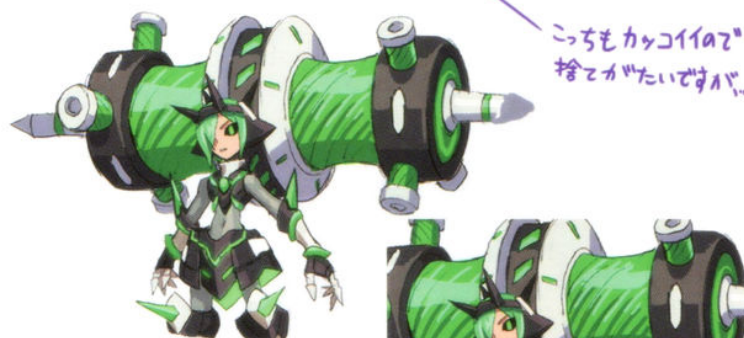
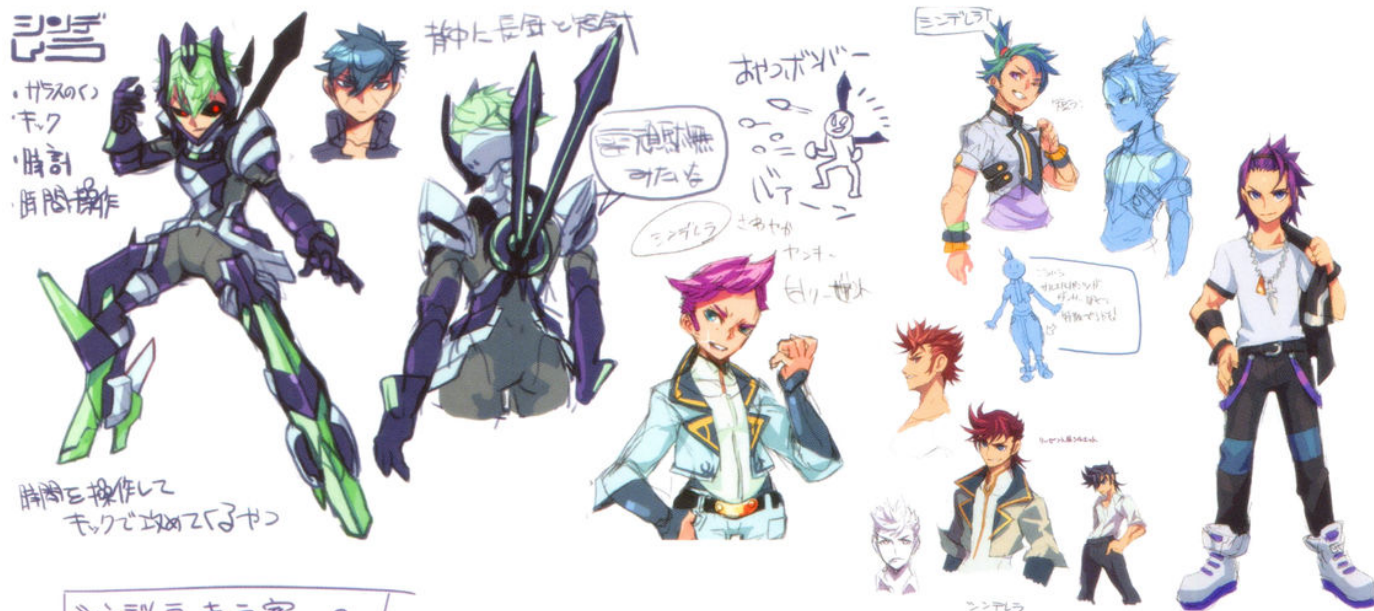
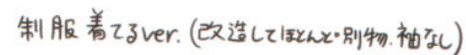
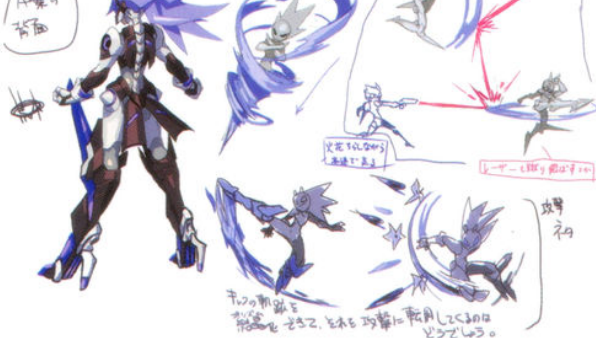
テンジアン　決定稿

白雪姫ボス変身前

白雪姫ボス　三面図

テンジアン　設定

Ver. 2
ばずして
つかう
白雪姫 進捗
ラフラフですが
現状、変身後は
こんな感じのイメージかなと。
肩アーマーから
サブアームが生えてて
バインダーとつながる。
白雪姫、武器まわり
9/4
レイピアで出来る事(刺突攻撃)は
直剣でも出来るので、レイピアは無しで、
かわりに、荒木さんの家にあった
円月輪を追加
各武器の持ち手は、
収納されてる時は短いけど
使う時にある程度のびる。
切断
刺突
投げる
引っかき
パカッと開く
持ち手が収納されてる。
白雪姫 キャラ案2
白雪姫ボス
ラフ
髪の毛はエネルギー状や
結晶状など試しましたが、
結局は普通の髪が一番かと
思いました
エリほしいかも
ショーテル×2
直剣×2
レイピア×2
を両肩のバインダーに装備
両刃剣×1を腰に装備
直剣とレイピアは
バインダーの裏に
柄のみの状態で
収納されてる
氷で刀身を生成する
合体して
両刃剣
半ズボン感は
ほしい
分
離
リアスカート自体が
実体剣というのは
どうでしょう?
白雪の目
アジア人っぽいとか?
ジト目に近い感じ?

人魚ボス　変身前
人魚要素として
胸に貝の意匠
できれば
個人的に
入れたいのですが
どうでしょうか…？
8/3
コレ
両端のピンク色が
首元のピンクと
混ざって見えそうなので
やるなら全部白が良いかも
畠山
人魚姫ボス三面図
ハープ状態
トライデント状態

人魚 キャラ案その2
人魚 キャラ案 3
ウェットスーツとか水着じゃないver.
格闘家っぽいって。
熱帯魚っぽくシマ模様とか。
ヤンキーっぽいけど
こんなのでも良いかも
上半身ピシっと
下半身ダボっとした
シルエット
短髪系
ズボンの模様は波紋とか流れる水のイメージです
ウェットスーツとか水着じゃないver.
格闘家っぽいって。
ジャケット着たver.
真ん中と右の感じとはまた別の着方を描いてみました。閉じているとおとなしい感じがしたのと、丈を短くして体格の良さを見せる方向はどうでしょうか!
それと真ん中のダボっとしたズボンを合わせてみました。ジャージっぽさ?が出れば体育会系のイメージになら良いかなーという期待をこめて…。
ちょっとだけトップ足した方がよいかもしれません
熱帯魚っぽくシマ模様とか。
コレはカッコイイと思います!
片方あげてるとか。
7/15
魚 姫
魚 音波
ハープ
人魚
肩周りをいじりました
腰うしろのハープが可動して
※ズボンからエネルギー
マーメイド形態
~ポロン
はずして
爪弾く
音波攻撃?
音波攻撃中は
ワーズ曲が流れず
復活できない。
曲を上書きしてくる
アニメBGMボス
ガタイがよく
ちょい面長の
イメージ
腰にマウント
・流線形
・魚のヒレ
・エラ
・とにかく魚
・足が太い
熱帯魚
MERMAID
腰のパーツを目立たせるために
立ちポーズは背面見せた方が良いかも。
サーフボード形
ニムロドの待機案
カモン!!
ハープが長めで
コレでもいいかも。

イバラ姫ボス 変身前
射出されると針が出る
イバラ姫ボス 三面図
いばら調整
胸については 逃がし案を描いてみましたが.
前案でよいと思います。スイマセン…。
腰別案
こっちもカッコイイので
捨てがたいですが‥
ドット的な見地から
腰のトゲをとってみました。
少しさびしい気がしたので、白いラインをいれてます。
何か別案があれば そっちの方がよいかもしれません。
9/1
この方向で
つめてみました、
白ラインは中央部へ
腕は一ケ所に
ディテールが集中しない
ように分散させました、
9/2

シンデレラボス 三面図
足のアーマーの分だけ背がのびる。
+10cm強ぐらい
シンデレラボス調整 9/3
前回のミーティングで調整したのを清書した物
BEFORE ▶ AFTER
ヒザ周りや足首の装甲板が超描きにくかったので調整してみました
全体的にはカッコイイのでOKです!
重箱の隅をつつくようで申し訳ないですが、アンクルガードから足がストンとつながったラインになっているとうれしいです。
9/4
前傾すると
アンクルガードと足の甲が沈む
横に曲がるときはアンクルガードから曲がる
とか
ヒールだけでバランスとる?
荒木可動解釈
僕の中ではこんなイメージです

シンデレラ
・ガラスのくつ
・キック
・時計
・時間操作
背中に長針と短針
時間を操作してキックで攻めてくるやつ
おやつボンバー
バァーン
シンデレラ さわやかヤンキー
シンデレラ
シンデレラ キャラ案 2
ゴーグルとかバイカーっぽい要素も足してみました。
世界連合の制服は着てない
細かい模様とか装飾とかがドットで表現するの難しいのでもっと簡略化の余地ありですがイメージ優先で。
タイヤの模様
髪型はコレでOKだと思います!(ゴーグル含め)
コレもよいですね!
ゴーグル下ろすと髪も下りる
制服着てるver.(改造してほとんど別物。袖なし)
ジャケット着てないのもよいですがちょっとヤンキー系に戻ってしまった感があるので、僕としては着せた方がよいかなと思いました。その上で、ダウンベストならダサくないのでは?と思ったので加筆して試しました。
Tシャツのタックインはちょっとダサく感じたのと、軽くなさそうなので出して、裾長くするのはどうでしょうか?
そうやってまとめていくと、くつも、以前の案にあった、カジュアル系がよいかもしれません。
ヒュー!
やるぅ!!
この軽さ!
シンデレラボス ラフ 2015. 8/21
シンデレラ 調整案
頂いた案だと脚に特徴はあるのですが、強そうに見えない感じがしたのでパッと見で「脚がスゴそうだ!」と思えるように多少アンバランスなぐらいにしてみました。
スケートの要素は、動きとして入っていれば、デザイン的には無くてもよいかなと思いました。
上半身はカッコイイのですがややコンセプトカーっぽさが強い気がしました。
このあたりは他のボスとのバランスかもしれません。
8/25
A
ティアラが降りて!ゴーグルに
シャー
といいつつも履いてスケートになってもよいかもしれません。
B
AだとゴチャっとしすぎかもしれないのでスッキリめたBをかいてみました。
上半身も気と細部かえてます。
ツノの部分と髪型で動物っぽくみえてしまいそうなのでツノはティアラによせてみました。
シンデレラボス ラフ
背面、行動ネタなど
A案の背面
ドリルキック
分身とのコンビネーションも
火花ちらしながら高速で走る
レーザーを蹴り飛ばすとか
攻撃ネタ
キックの軌跡を残して、それを攻撃に転用してくるのはどうでしょう。

パンテーラ　決定稿

パンテーラ(幼女)

10/27

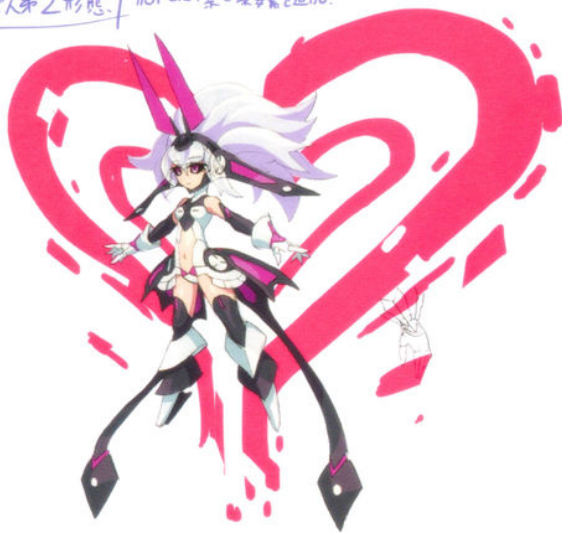
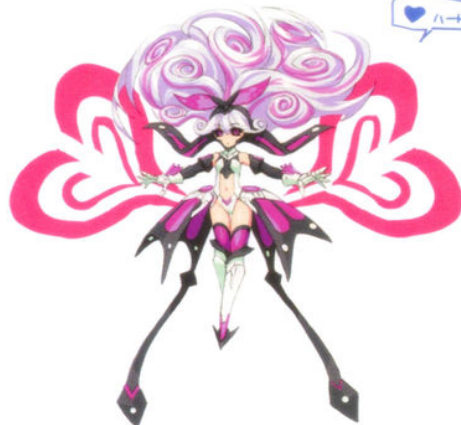
大人、女ver.

髪の分け目が鏡写しになっている。

大人、男ver.

パンテーラ　設定

アリス第2形態
巨いスク水幼女にこれでもかと
ハートを散りばめてみました。
ハート＝愛＝パンテーラです。
パンテーラがカードを使うはずだったので、アリスと引っかけて、
トランプにして、スートの1つであるハートを基本フォームとして
（ハート＝愛＝パンテーラだから）
スペード、ダイヤ、クローバーの類いものを
それぞれ技と合わせて
使いわけてくる。
（スペードは攻撃、ダイヤは防御とか）

ラスボス第２形態。
荒木さんの案に蝶要素を追加。
体は小さいが
直立＆ゆれもの等で
PLより若干大き目なアタリ？
♠＝剣－風　♣＝棍棒－火　♥＝聖杯－水　♦＝硬貨－大地
ラスボス・スート変化
スートの変化に合わせて
ボス本体も色が変わるとうれしいと思います。
ハート
スペード
ダイヤ
クラブ
ラスボス調整２
カミの毛グルグル渦巻いて
混沌とした感じ。禍々しさと優雅さ。
トランプのスートは２つに増やして
羽っぽくしてみたり
ラスボス
ちょっと調整
ラスボス
第２形態案
モルフォと融合するとあったので
蝶っぽいので考えてました…
ラスボス案

本
ブックカバー？

ミラーピースをとじこんだ本
エデンメンバーがもつ手帳のようなもの？
G7には専用のものが用意されてるとか。

ボス変身イメージマンガ

ズズズ
ドシュー
ゴゴゴゴゴゴ

短剣

ミラーピースを練りこんだ
特殊合金『モルフォニウム』で作った
鏡の剣（ミラーズエッジ！）
けど…

バァ～ン！

カード

ミラーピースをパンテーラが
カード状に変換したもの。
表面に対応したプリンセスシルエットが
浮かび上がる!!

いくぜっ!!

ボス
変身案
アイテム案考えてみました。
1アクションで変身できるのが理想。

ボス変身パターン案

1 変身媒体を最初から手に持ってます。
頭にのせてたり、投げてる人がいてもいいかも…

2 媒体をかざすと妖精（モルフォルーン）が出現します。

3 決めポーズをとる。

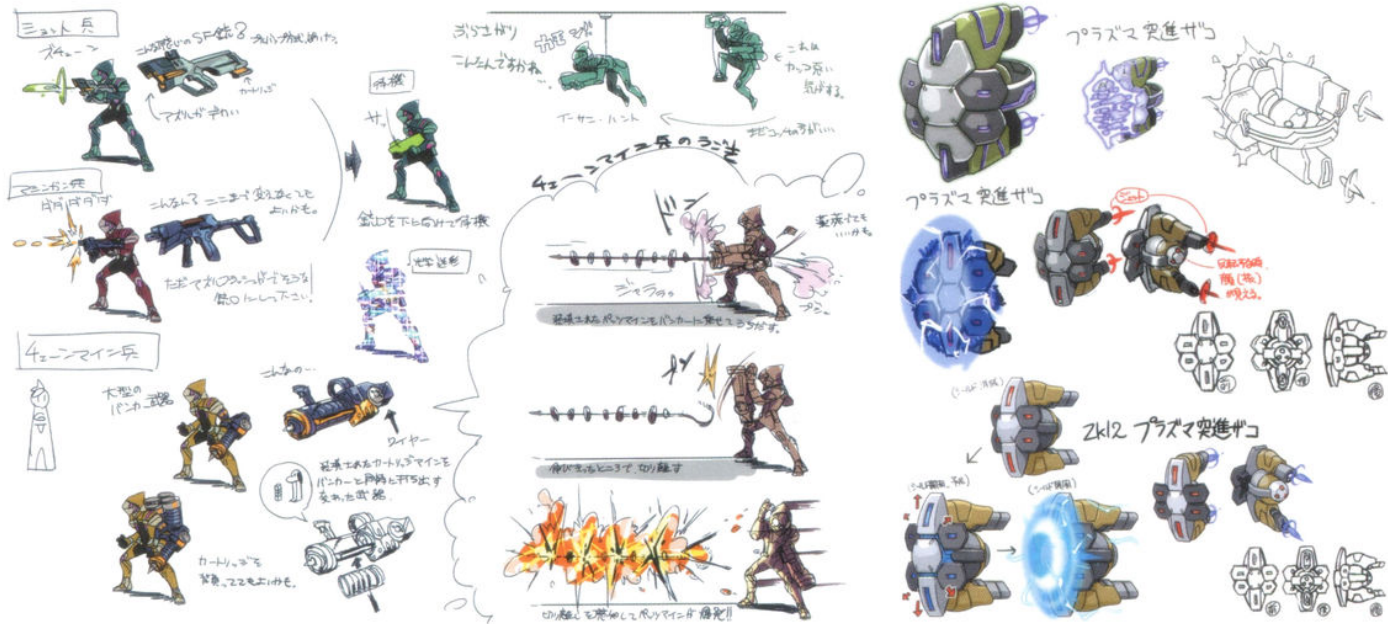
4 媒体が光り、妖精が蝶になって分裂します。ちょっと怖い感じにしたい

魔法陣とか出てもいい

5 蝶がキャラクターに集まっていき大きな渦の塊になる。

6 塊は収縮していき、ボスの黒いシルエットが現れる。

7 塊が消えると同時にシルエットが晴れて、蝶のエフェクトが散る。

ボスやられパターン①
1 ボスのHPが0になるとその場で小刻みに震えだします。
2 体にヒビが入り発光し爆発します。
3 爆発すると変身のときの蝶が飛び散ります。
4 飛び散った蝶が集団になり画面を去っていきます。
蝶が去っていくことでボスがまだ生きているように見えるといい…
ボスやられパターン②
1 ボスのHPが0になると地面に倒れこむ。
体から瘴気のようなものが出始める。
2 変身のときに融合した蝶が噴き出し妖精の形になる。
分離したボスは人間体に戻り、力を使ったことによる代償として灰化する。
3 妖精は出現してすぐヒビが入りはじめる。
4 妖精は発光し爆発して飛び散る。
5 灰化した人間体は崩れて煙になって消える。
これでボスを完全に倒したように見せる。
シナリオによっては灰化せずに生き残るボスがいてもいいかも…

皇神グループ幹部　デザイン案

メカ・ザコ敵　デザイン案

メカ・ザコ敵　デザイン案

ショット兵

マシンガン兵

チェーンマイン兵

チェーンマイン兵のうごき

プラズマ突進ザコ

ZK12 プラズマ突進ザコ

GHC－アサルトルーパー

・メットを軽く。
・胸甲など外して、軽装に。
荒木さんデザインをベースに。
いっているのは10~20代を意識。
・目つきをより鋭く。(←NEW)
・カラーリングを荒木さんデザインのトルーパーにより近づける。(←NEW)

「敵ザコ」のイメージ

右のイメージなんですけど、
弱そう・悪そう・(程々に)強そう
じゃありませんか？
↑この印象が欲しくて、着衣感を
出さないようにしつつ、左図のように
デザインに取り込んでみたのですが、
如何でしょう？

コードの用途は
作戦などのデータを
保存した媒体を
読み取るためのもの
という設定です。

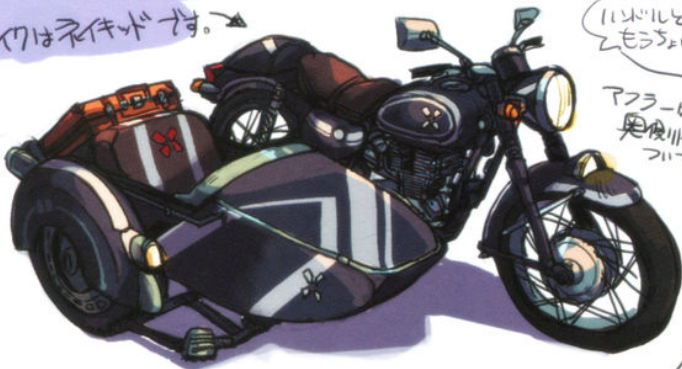
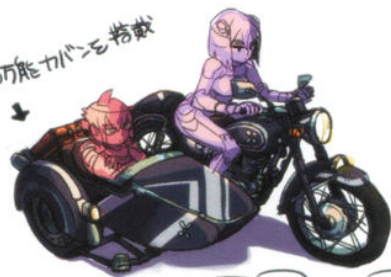
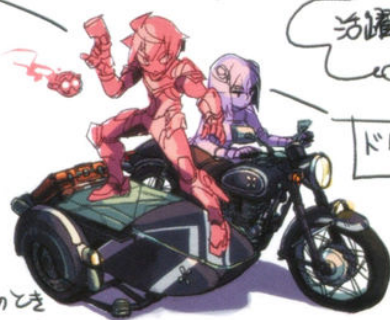
作戦実行前はこんな感じで。

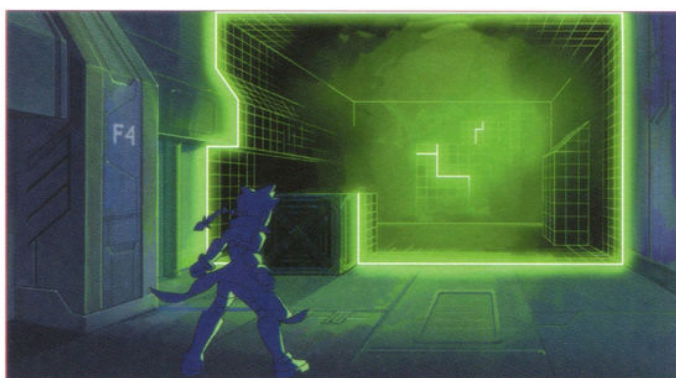
過去の

忍者っぽいポーズです。

GHC
アサルトルーパー
こんなんどうでしょう？
方向性として

上が重めで
下は
動きやすそうな
かんじ

バイク　デザイン案

『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』背景美術

ステージ「氷結 ーフローズンシティー」

ステージ「氷結 ーフローズンシティー」

ステージ「電脳 ーサイバーー」

ステージ「電脳 ーサイバーー」

ステージ「水晶 ープリズムー」

ステージ「天塔 ーテングルトー」

ステージ「激流 ーウォーターー」

ステージ「激流 ーウォーターー」

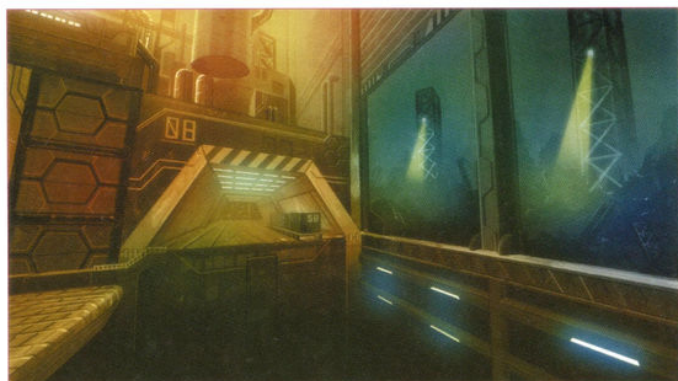
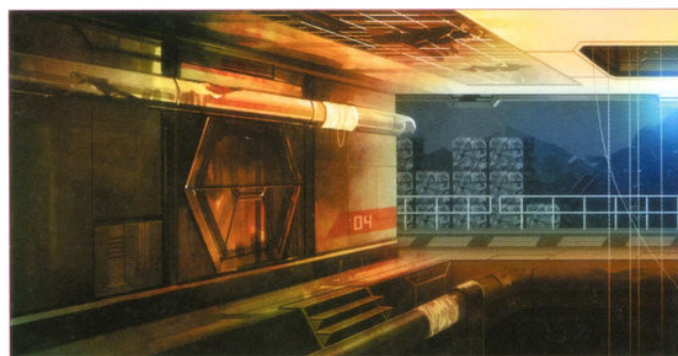
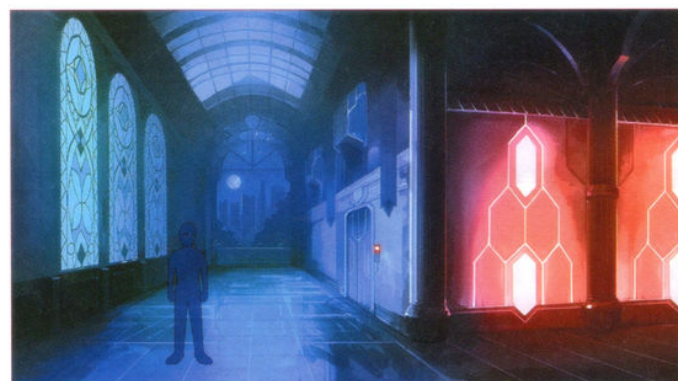
ステージ「激流 ーウォーターー」

ステージ「激流 ーウォーターー」

ステージ「人形 ーパペッターー」

ステージ「人形 ーパペッターー」

ステージ「月下 ービーストー」

ステージ「月下 ービーストー」

飛天イメージ

ARMED BLUE : GUNVOLT

STAFF INTERVIEW

開発スタッフインタビュー

本書の発売を記念し、『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズの主要開発スタッフにインタビューを敢行。『ガンヴォルト』の誕生や制作にまつわる開発秘話を語っていただいた。（文中敬称略）

『ガンヴォルト』の誕生に影響を与えた作品

――公式ビジュアル＆設定資料集の発売ということで、あらためて『蒼き雷霆ガンヴォルト』の企画が立ちあがった経緯から聞かせてください。

會津：『1（蒼き雷霆ガンヴォルト）』の発売は2014年になりますが、津田の中では2011年の冬辺りから始まっていたので、企画に着手してから発売まで3年経っている作品なんですよ。

津田：さらにもとを辿ると、會津から「インティ・クリエイツ15周年記念作品を作りたい」という話があったのがきっかけです。結局、15周年（2011年）には間に合わなかったので、それなら3年ぐらいかけてじっくり作ってもいいかなと気楽に作り始めた記憶があります。当初はステージも3面くらいしかないプロトタイプ的なゲームを作ろうと考えていたのですが、いつの間にか本格的なものを作る流れになっていました。會津からは「どんなジャンルを作ってもいい」と言われてはいたものの、インティ・クリエイツとして出すのなら2Dアクションしかないだろうと。

荒木：自分がチームに入った段階では、ボスやプレイヤーのネタはかなりたくさん描かれている状態でした。プレイヤーが銃を使うという攻撃方法も決まっていたと思います。

津田：ガンヴォルトという作品は、私がこれまでに観たり聴いたり体験してきた数多くの素晴らしい漫画やアニメ、ゲームといった作品群からインスパイアしてきたことを、自身が考えるゲーム制作のメソッドに乗せて組み合わせることで、これまでになかった面白いものを造り出そうとしていました。なので誕生というベース部分を語るにおいては、これらの参考にした作品名を挙げるのが、最も理解して貰いやすいのではないかと考えて話をさせてもらいます。自分は『風魔の小次郎』（作／車田正美）という漫画に出てくる白羽陣（びゃくうじん）という必殺技が好きでして。企画初期の段階では、GVも銃ではなく羽で攻撃するアイデアを考えていました。『風魔の小次郎』には項羽と雷電というキャラクターが出てくるのですが、その2人の攻撃をくっつけて、投げた羽が電気を帯びているようにしたらカッコいいのではないかというのがガンヴォルトの攻撃アクションの原点です。最終的にGVの武器は銃となりましたが。

田井：その頃、津田が「主人公を夜の街に立たせたらカッコいい」という話をしていましたね。

津田：『1』は“とにかくカッコいい主人公を作る”というコンセプトだったので、夜のビル街に立つ主人公の姿を最初に伝えて、そこからチーム全体にイメージを膨らませてもらっています。

田井：1ステージを除き、すべてのステージで夜が舞台なのはそれが理由です。ただ、その話がグラフィックチームに伝わりきっていなくて、1つだけ昼間のステージができてしまったんですよ。最終的に直せなかったので、そこは「夜だけど温室のドーム内なので明るい」という設定を作り、シナリオで“夜”ということを強調しています。

荒木：当時はチームにスタッフが出たり入ったりしていたので、全体の意思疎通を図るのが難しかったんです。チームに加わって、1ステージだけ作ったら抜ける、ボスを1体だけ作ったら抜ける、といった感じで制作していて。いわば社内インディー的な立ち位置の企画でしたから、その時々に手が空いているスタッフが入って作っている感じでした。

津田：このゲームを作る根っこ部分において、私自身はいわゆるレトロゲームが大好きなのですが、その面白さのテイストを抜き出して今風にして伝えられないか、という思いがありました。そもそも、企画当初の時期は以前より2Dアクションゲームは下火になっている認識があったので、まずはどうにかして子どもたちをユーザーとして引き込むことができないかを考えていたんです。とくに「アクションゲームは難しい」という認識を何とか崩したくて。そんな中、とりあえずプレイヤーキャラがムチャクチャ強いという設定にすればゲームも簡単にみえ

るんじゃないか？　という単純な発想から、グラフィック担当に「今回は、強くて絶対に死なない主人公です」という話をしていました。14歳という設定なのも、小学生の男子が感情移入できてカッコイイと思えるのがそれくらいの年齢なのではないかという意図があります。よく使われている年齢設定ではありますが。

――カッコいい主人公を作るというコンセプトで始まった『ガンヴォルト』シリーズですが、設定もそのような経緯で生まれたのでしょうか。

津田：開発の初期段階のミーティングで、私の中にあったイメージをチーム全員に伝えるために、『サイキックフォース2012』（タイトー）のゲーム画面をプリントして見せたことがあります。「イケメン少年同士が戦う超能 力者バトルのゲームが作りたい」と言ったら、スタッフに引かれたのを覚えています。

荒木：『サイキックフォース』のイメージだというのは伝わりましたが、ある日突然、既存作品のキャラクターを見せられて「こういう感じのイメージで作りたい」と言われたときは、一瞬みんな戸惑ってましたね（笑）。

津田：これも初期段階のイメージですが、同じくタイトーの『ナイトストライカー』（タイトー）の世界観や疾走感なんかも参考にしてほしいと伝えてました。田井が話してくれましたが、月夜のサイバーなビル街を駆け抜ける雷撃の超能力者ってめっちゃカッコいいんじゃないかなと思って。

田井：僕ら企画担当には、『キャノンダンサー』（ミッチェル）のイメージとも言っていましたよね。

津田：それもありました（笑）。アーケードゲームの2Dアクションなのですが『キャノンダンサー』という、プレイヤーキャラクターのアクションがめちゃカッコよくて滑らかで細かくてパターン数が多くて、とにかくスゴイんですよ。

田井：味方に裏切られて何が敵なのかわからないというシナリオ構造は、そのときの話のイメージが残っていますね。

津田：『キャノンダンサー』を作られた四井浩一さんのシナリオは、セリフのひと言、ひと言が不思議と頭に残るんですよ。それがすごくよかったので、田井に「話がつながってなくてもいいから、セリフを全部名言にしてほしい」とお願いしました。

田井：こんな感じで津田がムチャクチャなことを言ってくるのですが、それならこっちも「まあ、やってみましょうか」と（笑）。

――今のお話からすると、一番最初に生まれたキャラクターは主人公のGVですか？

津田：はい。一番最初に考えたのが主人公のGVです。最初から電撃を使う主人公という設定はあったのですが、どうやってインパクトを与えるかという部分で全員に案を出してもらって考えました。デザインは、荒木が描いたキャラクター案の"おさげ"がコンセントのイメージだということにビビッときて、これで行こうと決めた記憶があります。

荒木：そこは狙って描きました。インティ・クリエイツの特徴として、"揺れ物"というキャラクターの後ろで揺れる物を付けるデザインが多いのですが、そこにもうまくハマったのではないでしょうか。

津田：それに加えて、学ランを着ているイメージも入れてもらってます。自分は『リングにかけろ』（作／車田正美）や『風魔の小次郎』が載っていた頃のジャンプ世代の人間なので、少年らしさの象徴として学生服のイメージが欲しかったもので……。ボスのほうには『聖闘士星矢』（作／車田正美）のイメージも入っています。ボスが変身するのは、星矢が聖衣（クロス）を着るようなイメージですね。

會津：それ全部、車田正美先生の作品じゃないですか！

荒木：いやいや、『超人ロック』（作／聖悠紀）の影響もあったはずですよ。津田は、裏のテーマとして『超人ロック』と『コブラ』（作／寺沢武一）のイメージも入れたいと言っていました。

津田：『コブラ』の影響が出ているのは、どちらかといえば『爪（蒼き雷霆ガンヴォルト 爪）』のほうですね。主人公をコブラみたいなキャラクターにしたいというよりも、ヒロインをエピソード毎に変えたいという発想がその1つです。『コブラ』のようにカッコよくて、ヒロインが毎回変わるような物語にしたいと。そもそも超能力バトルにしようと考えたのは『超人ロック』の影響ですし、インディー的な企画作品ということで、インディーゲームのノリで自分の好きなものを全部スタッフに伝えました。

田井：開発中、社内にずっと『超人ロック』の単行本が積まれていましたね。ほかのスタッフは読んでいたようですが、自分は読んだ影響でシナリオが『超人ロック』そのものになってしまうといけないので、未だに読めていないんですよ。

津田：『超人ロック』は不老不死の最強エスパーなのですが、GVも最終的にはそれくらいの超人になっていく話にしたいと制作の初期段階では考えていました。

田井：『1』のときに、新たなる神話というキャッチフレーズをつけたのもそういう意味合いがありました。ただ、最初はそのつもりで書いていたのですが、本当に超人にしてしまうとゲームにならないので。

花から蝶へ――、モルフォのデザイン経緯

――GVの設定が固まった次はどこに手をつけられたのでしょうか？

津田：GVの次は、デイトナなどのボスですね。最初にボスのドットを打たないと制作が進まないということで、ボスの戦闘形態のデザインから手をつけています。もちろん、その間も畠山さんにはヒロインのデザインを考えてもらっていましたが。

畠山：自分はその間、ヒロインのデザインをどうするか悩んでいました。花がモチーフという話を聞いていたのですが、モヤっとしたイメージだけで取っ掛かりがなくて……。

津田：ヒロインに関しては、歌を入れたいというアイデアが最初からありました。特撮ヒーロー作品で怪人にトドメを刺すときにテーマ曲が流れると、テンションが上がるじゃないですか。それをヒロインと結び付けて、ゲームでうまく再現できないかといろいろ探っていたんですよ。なので最初はクードスがたまると歌が流れるという仕様はなくて、体力がなくなって死んでしまったとき、GVがヒロインによって復活したときに流れる曲だけを歌として用意してもらっていました。花がモチーフという話については、ヒロインに花をプレゼントすると、ヒロインの部屋とか頭に飾ってある花が、いつの間にかプレゼントした花に差し替わって、復活したGVにバフされる能力や歌が変わるというアイデアがありまして。ですが、考えた末にその案は没になりました。

畠山：そのアイデアから、花をモチーフにいろいろなデザイン案を出したのですが……どれもパッとしなくて苦労しました。

津田：その間にボスの名前が決まっています。ボスの名付けの由来はスーパーカーなのですが、これはリッチ感を出したかったからですね。豪奢なイメージであればなんでもよかったので、最初は高価な楽器からというのも考えましたが、カッコよさとスタイリッシュさからスーパーカーの名前を参考にさせて貰いました。ボスの名前が決まって、ヒロインの正式名称を考える流れとなったですが、あるときモルフォというコンセプト・バイクをふと思い出して、ああこれがいいかもと。モルフォ自体が青いバイクだったので、青からイメージできるものとして少女のほうをシアンと名付けました。ゲームのイメージカラーを青系にしたかったのでピッタリだなと。

畠山：バイクの名前だとは知らなかったですね（笑）。自分は名前を聞いてから調べたので「モルフォ蝶」のイメージだと思っていました。蝶は復活の象徴であるという話もあったので、歌でプレイヤーを復活させるシステムともハマり、なるほどなと。そこから、やっと筆が走り始めた感じです。

TSUDA YOSHIHISA
津田 祥寿 氏

インティ・クリエイツの取締役副社長。『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズの原作とディレクションを担当。

荒木：青い蝶のイメージに至るまでのぼんやりした期間は、体感的にもすごく長かったですね。自分はそのとき背景を担当していたのですが、津田から「モルフォは軍のプロパガンダ的存在である」と言われた畠山さんが、デザインに四苦八苦していた印象があります(笑)。

畠山：初期イメージから最終的なモルフォのデザインベースにたどり着くまで、だいぶ間が空きましたね。一旦中断して半年くらい放置しながらボスなどを作り、名前が決まってから戻ってきた感じです。

津田：なので最初に任天堂さんに出した企画書では、今と全然違うモルフォの姿が描かれています(笑)。

會津：試作品を作ったときのタイトル画面もその絵でした。任天堂さんに試作品を編集したムービーを提出したので印象に残っています。

津田：GVのデザインは、このときに提出したものからほぼ変わっていないですね。

畠山：最初のほうに描いたGVは荒木さんが描いたものに近かったのですが、これは絵を荒木さんに寄せようと思っていた時期があったからです。無理だったので最終的には自分の絵柄にしています。

デザイン先行で進んだ異例の制作体制

――先ほど、ボスは戦闘形態のデザインから始まったというお話がありましたが、ボスの攻撃手段などはその前から決まっていたのでしょうか？

荒木：自分と畠山さんがチームに入った時点で、ボスのネタ自体はかなり出ていた状態でした(P.093参照)。七つの大罪をモチーフにする案が採用されたのは、2011年当時、題材として扱っている作品がそれほどなく、かつ中二っぽくてカッコいいものを考えたときに、七つの大罪がちょうどよかったんです。八つの大罪の案もあったのですが、ボスを8体にしてしまうと『ロックマン』(カプコン)シリーズと同じだと言われてしまうだろうと思ったので七つの大罪のほうにしようと(笑)。もちろん、物量的な問題もありましたが。

畠山：変身前のデザインはミーティングで出たイメージがそのまま通ったものも多いですが、変身後はかなりブラッシュアップしました。このとき、とくに印象に残っているのは、津田さんから真っ黒にしてほしいという指定があったことですね。

これが任天堂に提出した企画書にあった作品イメージイラスト。GVのデザインがほぼ完成しているのに対し、花のイメージでデザインされた名前未確定のヒロインの姿が描かれている。

TAI TOSHIAKI

田井 利明 氏

インティ・クリエイツのディレクター。『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズの企画とシナリオを担当。

荒木：聖闘士っぽいイメージだと聞いていたので、黒いアーマーに各ボス固有のカラーを入れてはどうかという話を提案した記憶があります。あとは、津田から「変身物だけど顔を隠さないでほしい」ともよく言われました。

津田：ゲームではドット絵なので顔が見えないデザインだとロボットっぽく見えてしまうかもと懸念してて、あと少年同士の能力者バトルにしたかったので、イケメンにして顔を出してほしいとオーダーしました。

荒木：ボスは、そこから二転三転しています。最初デイトナは銃を持っていたのですが、憤怒のキャラなのに間合いをとって銃を撃つのは面白くないので、接近して突撃する猪突猛進系のキャラにした思い出があります。

田井：企画側としては、七つの大罪は厳しい縛りでしたね。会議を開くたびに「この動きは憤怒っぽくない！」とか言われるんですよ。「憤怒っぽい動きってなんだ!?」と毎回考えさせられたミーティングでした。たとえばデイトナのサンシャインノヴァは、画面狭しと弾幕が出てくれば怒ってるように見えるだろうということで作られた技です。こういうと語弊があるかもしれませんが、『1』を作ったときは、面白くない攻撃でもいいから画面を派手にしてほしいと言われていたんですよ。だから、ストレートに画面栄えする派手な必殺技になっています。エリーゼの場合は嫉妬のキャラなので、片方だけを相手にしていると強くなってしまうなど、そういったコンセプトをボスの攻撃パターンに落とし込んでいます。

荒木：じつは『1』も『爪』も、どちらもデザインのあとにキャラ設定を作っています。全員先にデザインを決めて、そこにキャラの性格や言動、攻撃パターンを乗せているので、あとから「こいつはこういうキャラクターだったのか！」と知ることも多かったですね。

田井：そこは『1』でかなり頑張った部分だと自負しています。デザインから始まって話と動きとキャラクター性がかみ合ったものにしたい、とずっと考えながら作っていました。

荒木：基本的にはグラフィックの人間だけで集まり、このボスはどういうキャラクターなのか、色欲や強欲はどういう攻撃なのか、といったアイデアを出してから作っていました。そういう意味では、通常のゲーム制作とは逆のやり方で作っています。

津田：『1』の頃は、ゲーム性よりもデザイン性のほうが求められているタイミングだと思っていました。インティ・クリエイツのスタッフ陣は真面目な人ばかりなので、先に設定や仕様を固めてしまうと、整合性を取るために論理的じゃない部分を切ってしまう傾向があるんですよ。たとえば、平坦な場所で左右に動くだけの敵なら、機動部分はキャタピラでいいとデザインから脚を外してしまう。それはウチのいいところでもあるのですが、こじんまりとしてしまう部分でもあったので、「今回はとにかく、あまり深く考えずにカッコいいデザインにしてください」と、デザイン重視で作ってもらえるように頼みました。

會津：キャラクターもののゲームを作るような感覚ですね。インティ・クリエイツでは版権のキャラクターからゲームを起こす企画をよくやっているので、そこは問題なくできたと思っています。

津田：ミーティングでは「ゲームは面白くなくてもいいからデザインを優先して」と言ってはいましたが、かといってつまらないゲームになってしまうかもという心配はしていませんでした。ウチで2Dアクションを作るのだから、絶対に面白くなるはずだと確信していたので。

田井：いい意味でいえば、スタッフを信頼してくれていたのだと思います(笑)。津田のような言われ方をすると、僕らも「何言ってるんだ。絶対面白くしてやるぞ」と頑張るので、それがかえってよかったのかもしれません。

會津：その代わり、時間はかかりました。私はプロデューサーなので、やることは予算の計算と完成したあとにどう売っていくかという宣伝が主じゃないですか。だから、完成を待っていたのですが一向に出来上がってこないんですよ！(笑)　今日はボスの擦り合わせをしますと言われて、会議が終わったあとに進捗を聞いたら全然進んでいない。そんな状態がずっと続いていて、ボス1体の仕様を決めるのに3カ月以上かかったストラトスのようなキャラクターもいました。デザインから作ったことが原因でもあるのですが、『ガンヴォルト』シリーズはインティ・クリエイツの中でも自費出版のような形で作っているので、本当に手が空いた人が手の空いたタイミングで作っていることも理由です。とくに『爪』のときは、いろいろなゲームのディレクター級の人が参加していたのですが、長いことゲームを作ってきた手練れのディレクターたちでも一発では仕様が通らず、2カ月、3カ月とかかって、社内では全員が「『ガンヴォルト』のボスは大変だ」と言ってました。

津田：でも、自分が作ったメラクは一発でOKでし

たよ。

會津：それは、あなたがOKを出す側だからでしょ！（笑）

津田：とはいえ、メラクも仕様書と最終的に出てきたバージョンとでは全然違うんですよ。制作作業に2カ月くらいかかっていて、プログラマーがかなり苦労していましたよ。メラクはワームホールが特殊な表現をしているので、3DSからSwitchに移植するときもかなり苦労したみたいです。

畠山：デザイン面でいえば、メラクはネタ出しの段階から背が低いキャラクターなのですが、椅子に座っているのは怠惰のイメージから来ています。怠け者なので、椅子に座ったまま何もせずに椅子だけが動くというアイデアを出しました。

津田：ボスはイケメンをたくさん入れてほしいと頼んだので、バリエーションの1つとしてよかったと思います。畠山さんの絵を見たときに、メラクは絶対人気が出るだろうという話を彼としていました。

田井：じつはメラクは当初、電車の上で戦うオープニングのボスになる予定だったんですよ。自分が言い出したことではあるのですがオープニングボスではなくなったので、OVA版でオープニングボスに戻したという社内の人にしかわからない経緯があります。

津田：オープニングステージを試行錯誤して作ったら、長くなってしまったので、ボス戦を外してしまったという事情です。オープニングの最後にゲートモノリスを壊すのは、その名残ですね。初期案のマップでは、あのあとにメラクと戦う予定がありました。

王道的展開と今どきのヒーロー像

――ボスの中でも紫電だけは名前が漢字で、服装も七宝剣とはかなり違う印象ですが、彼のコンセプトについて教えてください。

畠山：紫電は『バビル2世』（作／横山光輝）がモチーフになっています。だから、彼の第二形態は巨人で鳥とヒョウがお供という組み合わせになっています。津田さんの中での最強の超能力者といえばバビル2世だと。そのイメージがあったので、服装も学ランっぽくなっているんです。

田井：紫電の和風要素は、僕が制作のラスト1年くらいでチームに入ったときに強引に入れたものです。その時点でサイバーパンクという話はあったのですが、何かもう1つ特色を加えたいと思っていました。チームに話を聞いていたら、皇神やモルフォの着物っぽいデザインがあったので和風要素を入れようと。そう考えて、ラスボスだけは漢字の名前で紫電になっています。彼は当初、社長という名前しかないキャラだったのですが、「14歳で社長はないでしょう」と主張して格下げした経緯があります。

荒木：田井のひと言で、紫電は社長からプロジェクトリーダーまで降格したんですよね。

津田：開発当初は「ラスボスを生き別れの兄にしてほしい」という話もしていたのですが、田井から今どきあり得ないと言われて……（笑）。自分もこのシリーズが始まってから最近のライトノベルも何冊か読み込んでわかった気になっていたのですが、自分よりライトノベルにずっと詳しい田井が入ってきて「全部ダサい」と言われ、アキュラなどの設定がいろいろと追加されています。

田井：そこまで言いましたっけ？（笑）　津田の案では生き別れの兄がアキュラだったのですが、名前だけいただいて設定は変えることにしました。

荒木：『1』は、組織の中で戦いながら葛藤するというストーリーで作っていたのですが、田井が入ってきて「そういうのは今どき流行らない」と一蹴されてボーイミーツガールになり、GVも組織の外に行く人になりました。

津田：「組織に務める俺カッコいい」という感じにしたかったのですが、ライトノベル的なシナリオにしたいのなら、組織に居続ける主人公というのは絶対合わないと言われまして。

田井：津田からは「正義と悪が反転して、じつはGVが悪だったんだ」というストーリーにしたいと言われたのですが、シンプルな善悪論ではなく、もう一歩踏み込んだものにしたくて、この作品における正義とは何かを考えたときに、それは"自由"かなと。今の世の中って規制が行き過ぎてて、子どもたちも息苦しさを感じていると思ったんですよ。そんな子どもたちが憧れるものを考えたら、自由のために戦うヒーロー像……これは、あくまで僕が思っているヒーロー観ではありますが、組織の上から言われて「ハイ、やります」というヒーローは、アクションゲームの操作キャラとしてあまりカッコよくないのでは？　という話を最初のころにしていました。

荒木：根本的な話から変わってしまったので、全員ぶっ飛びましたね。今となってはありがたいですが、すごいやつが入ってきちゃったなと……。

田井：「全セリフを名言にしてください」という無茶ぶりをされたらこうなりますよ！（笑）　整合性を考えずにカッコよくしろと言われたので、それなら「俺は組織を辞める！」といきなり言ったほうがかっこいいだろうと。GVはそれくらい言うやつなのだと、最初にぶちかましておくことで、自分の中で踏ん切りをつける意味もありました。

津田：自分が書いたシナリオでほとんど変わらず使われているのは、電磁ムチを打ってくる変態のオジサンのところぐらいですが、彼は畠山さんの絵と声優の牧野秀紀さんの名演のおかげで変に人気が出てしまって、一部のファンの方から何かとネタに使われるのでどうしようかなと困っています（笑）。

會津：変態のオジサンは、なぜか海外でも人気があるんですよ。

津田：アクションゲームで細かい説明はしたくないので、主人公がピンチの場面から始めたかったんですよ。雷撃だから電気に強く、カワイイからいじめたくなるという話をして、主人公はカワイイ、カッコいいということを見せたかった。そこからざっくりとしたストーリーを作っていったら、変態のオジサンが独り歩きしちゃいました（笑）。

田井：子ども向けのアニメでも、ちょっと変態っぽい悪役というのはよく出てきますし、子どもウケするキャラクターだと思います。

荒木：でも、さすがに拷問部屋を描いたら没になりました。三角木馬なども描いていたのですが、それはヤバイということで普通の倉庫になっています（笑）。

會津：スタッフは子ども向けだと言っていますが、あのシーンはCEROのレーティングが上がった要因だと思っていますよ（笑）。

津田：つかみさえよければみんな遊んでくれると思っていたので、いい感じになったと思っています。

――先ほど、アキュラは田井さんが入ってから、いろいろと設定が付け加えられたという話がありましたが、アキュラに関して詳しく教えてください。

田井：アキュラは、聖職者と特撮のライバルヒーローのイメージです。誕生した経緯としては、主人公のライバルが必要だと考えたからですね。さらに、話も膨らむのでライバルの立ち位置は第三勢力にしようと決めました。GVは「子どもが好きそうなヒーロー像」を描いていたので、ライバルは自分が好きな特撮ヒーロー像を全部1つの鍋に入れて煮詰めたようなキャラクターにしています。畠山さんには「聖職者モチーフで、相手を化け物と断じて戦うキリングマシーンみたいなライバル」という話をした記憶がありますね。

畠山：デザインモチーフとしては、アキュラは騎士ですね。聖職者という話からテンプル騎士団につながり、そこから黒と青で構成されたGVとは正反対の白と赤で騎士っぽいキャラということが決まりました。あまり悩むこともなかったですね。盾を持っているのも騎士がモチーフだからです。

會津：デザインを見たときにカッコよくて、コレはいけると確信しました。最初は胸当てのところに赤い線も入っていましたね。

HATAKEYAMA YOSHITAKA
畠山 義崇 氏

『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズのキャラクターデザインとキービジュアルなどのイラストを担当。

畠山：本当は十字架を入れたかったのですが、いろいろと問題があるのでバッテンになってます。胸のデザインが決まるまでには、いろいろなバリエーションがありました。ライバルといえばグラサンなイメージなので、赤いサングラスをかけていた時期もありました。

ARAKI MUNEHIRO

荒木 宗弘 氏

インティ・クリエイツのチーフデザイナ。『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズのキャラクターデザインを担当。

『爪』の開発当初はGVが敵だった!?

――続いて『爪』のお話に移りたいと思います。『爪』は最初からダブル主人公ものとして作られていたのでしょうか。

津田：いえ、企画書を書いた段階ではトリプル主人公でした。そもそもGVは仮面を被った敵で、アキュラ以外にも主人公を作る予定だったんですよ。確か、そのときはシャオウーも主人公にする予定だったはずです。

荒木：発表時に仮面を被ったGVのイラスト(P.142参照)を出したのですが、あれはフェイクではなくて、本当に最初は敵として登場する予定だったんです。ただ、発表した直後に普通にしようということになり、その設定はなくりました。

田井：前作であのような終わり方をしたので、もうGVはヒーローを続けられないだろうと思っていたんですよ。敵にするしかないと思っていたので、そのつもりでシナリオを進めていたら、津田から「やっぱり主人公にします」と言われて、どうやって話を作るべきかずっと悩んでいました。オウカのようなキャラクターがいないとGVは戦えないということになり、彼女を用意したものの、どんなキャラクターにするのかかなり悩み、ヘルプで入ってもらった後輩にオウカのセリフをだいぶ考えてもらっています。

津田：アキュラのプレイヤー設計もかなり当初から変わりましたね。今のような感じではなく、もっと普通に『ロックマン』っぽい感じで作ろうか、みたいな話をしていました。

田井：『ガンヴォルト』シリーズは、企画の当初から『ロックマン』ではない2Dアクションを作ろうとしていたのですが、やはりファンは『ロックマン』的なものを求める人が多かったんですよ。

會津：なのでアキュラは『ロックマン』にすると言われたのですが、フタを開けてみたら『ロックマン』的でありながら、まったく『ロックマン』ではないものになっていたので、結果的によかったと思っています。

田井：前作のアキュラは、GVが飛んでいると何もできないんですよ。人間だから空を飛んでいる敵には無防備で勝てない。それなら、次回作に出てくるアキュラはGVに対抗するために空を飛べるようにしてくるだろうと考えて、最初から空を飛ばせたいという話はしていました。あと、僕は和月伸宏先生の『GUN BLAZE WEST』(作／和月伸宏)という漫画が好きで、そこに出てくる甲冑男爵(アーマーバロン)というキャラクターが自分を弾丸にして撃ち出す姿が印象的だったんですよ。アキュラのブリッツダッシュには、そのイメージを盛り込んでいます。

津田：ブリッツダッシュで相手をロックオンしてから誘導ショットで攻撃というアイデアが決まって、その仕様をゲームに実装するプログラマーの人に「コブラのサイコガンって脳波でコントロールできて撃つとショットが曲がるんだけど、そんな感じにならない？」という話をしてみたら、すごくカッコいい感じに作ってくれました。

田井：津田は『ガンヴォルト』シリーズを簡単にしたいという話をしていたのですが、アクションが苦手な人にはダートでロックオンして雷撃を当てるというプロセスは複雑ではないかと思っていたんですよ。ダッシュとロックオンを一本化すれば、ワンプロセス省けてより簡単になるのではないかという狙いもありました。その話をスタッフにしたら、「ダッシュで敵にぶつかるのが怖くて逆に難しいです」と言われちゃいましたが(笑)。

畠山：最初は盾で殴る案もありましたが、銃のストックでマーキングしたいという話になり、いつの間にか盾が消えていました。

田井：あと、盾を持っているとガードの要素が入って複雑になるのでやめようというゲーム的な理由もあったと思います。早い段階で盾がなくなったので、急いでつじつまを合わせるために「盾はアシモフに壊された」という設定を作った記憶がありますね。

會津：ゲーム中のドットを見ると、ダッシュしてぶつかったときにちゃんとマーキングする動作があるんですよね。そこが細かいなと感心しました。

津田：あれは、スーパーやコンビニで半額の値札を貼るようなイメージです。マーキングのシールも作って売りたいという話もしていましたね。誰かに貼り付けたら楽しいのではないかと(笑)。

田井：子ども向けなので、そういったガジェット感や楽しそうなところは極力取り入れようという話もしていましたね。

アイデア過多で迷走したロロのデザイン

――『爪』ではアキュラのパートナーとしてロロが登場しましたが、彼女について教えてください。

田井：これも津田の案です。前作ではステージをセレクトする意味が薄かったので、攻略する順番で敵の動きをコピーしているアキュラの武器が変わる設定にしていたのですが、それを引き継いで主人公にしたとき、敵の武器を銃から撃つと『ロックマン』そのものになってしまうんですよ。そこで、津田が「ビットにしよう」という話をかなり早い段階で言っていました。

津田：ビットに関しては、ブリッツダッシュをしたときに軌跡を残したいという理由もあります。ビットが光の線のようになって軌跡を描いたらカッコいいですし、武器としても使えて都合がいい。そんな神の啓示が降りてきて決まりました。

田井：ビットをコントロールするマスコットがいれば、シアンとの対比にもなりますし、前作からのビジュアル的パワーアップとして主人公の後ろから謡精がついてくるという話も出てきたので、そこでできあがったキャラクターがロロだったと思います。

荒木：企画書の段階では、謡精が3人いた時期もありました。物量の問題で辞めたのですが、アキュラの後ろに3人組のアイドルユニットがグルグル回っているという案も……。

津田：武器を変えるごとに、髪型もしゃべり方も全然違うロロを出す予定でした。GVがヒロイン1人なのに対して、アキュラはたくさんいるほうが対比になって面白いかなと。

田井：『ガンヴォルト』のシナリオはラノベと言ったわりには女っ気がなさすぎるという話もしてましたね。だから『爪』ではアキュラ陣営を女性だらけのハーレム状態(？)にしようと。実は妹とメイドの設定自体は僕の中では前作からあったんですけど。

荒木：3人を合成して1人のアイドルになるキマイラや、ドットを打ちやすいように同じ服を着ていて顔だけ違うユニットなど、いろいろな案を考えてはいたのですが、ビットにもデザインが必要ということになり、サイバーディーヴァの形態ではなく先にマスコット的なビットのデザインを作り始めています。

――ロロのビット状態ですね。

荒木：ボールが変形するものから段階的にパワーアップするもの、武器によって玉が違う動物になるパターンなど、いろいろ考えていました。デザイン的にも作業的にも、現実を見たときに難しいということになり、もっとマスコット的なものにしようと。畠山さんがアキュラのビット射出案として描いていたビットデザインの方向がよさそうだったので、それをもとにしています。

畠山：そうだったんですか？　ロロのビット状態はずっと荒木さんのデザインだと思っていましたよ。

荒木：最終的なデザインは僕なんですが、着想自体は畠山さんの案なんです。出てきたデザイン案を世界観に合うように調整するのが自分の仕事だと思って、生物的な可愛さではなく、見た目は無機質なロ

ボットだけど感情が入ることで可愛さが感じられる方向にデザインし直しました。

――ロロのサイバーディーヴァ形態は、当初の3人組ヒロインからどのような形で1人のヒロインに収束していったのでしょうか。

畠山：サイバーディーヴァのデザインに関しては、いろいろと話が進んでキャラクターが1人になった段階からかかわっています。

荒木：じつは、ロロが小ビットを制御するというアイデアは開発の後半に出てきたものなんですよ。最初は、ビットがそれぞれロロのような女の子になるというアイデアだったのですが、それでは制作が大変だろうと、急遽変えた記憶があります。

田井：サイバーディーヴァの形態は、本当にデザインが難航していました。自分の中では、昔から続いている日本の退魔師の末裔がアキュラという裏設定があったので、巫女っぽいキャラクターはどうですかという提案もしています。

荒木：最初はアイドルという指定しかなくて、アキュラが聖職者なら付き人はシスターにするべきだとか、復活で治すからナースにしようとか、いろいろな案が出ていました。

田井：アキュラが倒れたときに、ぶっとい注射を突き刺したら面白いだろうという話もしていました。GVは奇蹟でよみがえるけど、アキュラは科学の力でよみがえるのが面白いと思っていたのですが、ドラッグっぽい描写になってしまうのでレーティングが(笑)。

荒木：ずっと迷走していましたね。決め手がなくて悩んでいる中で、畠山さんから「蝶と同じく復活のイメージがあるフェニックスはどうか？」という案が出て、そこ巫女という田井の案を取り入れて巫女フェニックスの形になりました。

會津：でも、作業のタイムスタンプを追ってみてもわかりますが、最終系に近いロロがかなり初期の段階で描かれているんですよ。

畠山：確かにフェニックスのイメージで初期に描いたものが、今の最終系に近いですね。

荒木：アイドルの方向性が捨てきれなくて初期案を保留にしていたんですよ。進めていくうちにちょっ

ロロのビット状態の原案となった畠山さんのデザイン案。ロのように見える部分もあり、生物的な可愛さが感じられる。

AIZU TAKUYA

會津 卓也 氏

インティ・クリエイツの代表取締役社長。『蒼き雷霆ガンヴォルト』シリーズのプロデュースを担当。

と違うなと感じて、最終的にSFスーツの方向性で行こうと初期案の方向性に戻しました。イラストの端っこにも「アイドルっぽすぎるのも少し考えものですね、ごめんなさい」と書いてありますね(笑)。(P.150参照)

會津：打ち合わせのときに資料を持ち寄るのでタイムスタンプが書かれているのですが、掲載されている資料に残ったタイムスタンプ順に読んでみると面白いですよ。ロロのボディは畠山さんの案で、そこに羽をくっつけた荒木の案が最終的な形になっていますね。

荒木：音楽の要素を入れたかったので、鍵盤をイメージした羽を足して完成にしました。本当に、ロロのサイバーディーヴァは難産でした。

津田：難産といえば、ジブリールもそうですよ。彼女に関しては、もう終わらないんじゃないかと思ってミーティングルームから何度も帰りたいと思いました(笑)。

荒木：彼女は、かぶり物の解釈違いで揉めましたね(笑)。僕は可愛いイメージのキャラクターがトゲトゲしたボスに変わる感じにしたかったので、鋭角な部分がないポンチョみたいなデザインにしたかったんです。ところが畠山さんには畠山さんの思いがあって、鳥っぽいやつになって返ってくるんです。そのとき「このボスは鳥っぽくしたくない」と説明することが何度かあって、落ち着くのに時間がかかりました。もう1つ顕著に畠山さんと僕とで解釈が合わなかったところがありまして……。ジブリールはアーマーのマントが外れてウルフモードになるのですが、自分は意匠さえ残っていれば細部の接合は適当でいいと思っていたんですよ。そういう意味で「ゲッターロボ方式でいいです」という話を伝えていたんです。

畠山：ポンチョがアーマーになる整合性をどう保つか、そこで苦労していました。最終的に「グレンラガンのような変形にしてみました！」と荒木さんに伝えたら、「最初からゲッターロボみたいにしてくださいと言っていたじゃないですか！」と(笑)。

荒木：「どこに何が付くのかわかれば整合性はいらない」という意味でゲッターロボだと言っていたのですが、畠山さんには伝わってなかったようで、そのときはドッと疲れましたね(笑)。

畠山：ふたりともフェチな部分が違うので、どうでもいい部分でも揉めてましたね。たとえば、ニケーは背中を見せたほうがいいとか、パンツを履かせたほうがいいとか、そういったくだらないところでも言い合っていました。

津田：「ニケーにはストッキングを履かせたほうがいい」とか「いや、よくない」とかずっと言い合っていて、正直どっちでもいいよと思いながら聞いてました(笑)。

荒木：開発当初、ニケーは東南アジア系の設定だったのですが、エデンに褐色のイメージがなかったので早々に白人になりました。デザインがあがったあと、声優さんを選ぶ段階になってサウンド担当からこのキャラの人種を教えてくれと言われまして。「イメージ的にはロシアあたり？」「ロシアなら上手い声優がいる」「じゃあロシアにしましょう」と。

會津：ほかのボスもすんなり決まっていたので、やはり一番揉めたのはジブリールだと思います。なぜ、こんなに資料があるのかというくらい制作途中の資料が残っているんですよ。

――エデンのボスたちは童話がモチーフになっていますが、このアイデアはどこから出てきたのですか。

荒木：七つの大罪と同様の理由から、僕なりに悩んで考えて絞りだしました。その後、チームで相談して決定に至っています。昔『本当は恐ろしいグリム童話』(著／桐生操)って流行ったじゃないですか、あれが中二っぽいと思ったのでグリム童話にしようと思ったのがきっかけですね。ただ、グリム童話では数が足らないのとメジャー性に乏しいものがあったので、もっと広く"童話"というくくりにして、ボスにしやすそうなものを決めています。

津田：グリモワルドセブンという名称は、敵対する組織名をG7にしようと考えていたところから後付けしています。

田井：最初はGHQという敵組織名にするアイデアもあったのですが、流石にGHQはどうかという話になり、G7になりました。そこから童話モチーフとくっつき、魔法書で変身するから"グリモワルドセブン"という形になっています。

會津：開発当初には、前作の事件で守りの薄くなった日本が主要七カ国に攻められるという案もあった気がします。

田井：前作のときに、津田からもらったシナリオ原案がそういう話でした。ラスボスを倒したら日本を守っていたバリアが解除されてミサイルが撃ち込まれて終わり……というのが津田の原案だったのですが、流石にすっきりしないのでやめましょうと。その代わりに『爪』のボスは、その原案から名前を引っ

張ってきているので、ボスの名前の元ネタがミサイルになっています。

津田：原案でも全滅エンドのつもりはなかったんですよ、最後にGVがミサイルを止めに行ってカッコよく終わらせるつもりでした。

田井：でも、アシモフが裏切っていて最後にニヤリと笑って終わるって話でしたよね？　それはやめましょう、アシモフを倒してすっきり終わらせましょうという話をして。

津田：シナリオにしても単語にしても、何か政治的な意図があるとかそういうわけではなく、単純にシナリオのネタとして考えていたものですね。あえて言えば、遊んでくれた子どもが、あとあとこれらの単語を実際のニュースとかでふと見かけたときに、「その言葉ガンヴォルトで聞いたことある」とか思い出してもらえたらいいなとか、それぐらいの意図で考えています。

パンテーラは最強の出オチ!?

——前作から引きずっているものとしてはパンテーラがありますが、彼女が少女になる設定などは『1』から考えられていたのですか。

田井：パンテーラは、前作で作っていたけどお蔵入りになってしまったボスだったので、もう1回出したかったんですよ。『マイティガンヴォルト』のチームに頼んで出してもらったのですが、やっぱり本編でも使いたかったですし、ファンの人気もあったようなので。今回のラスボスは？　と考えたときに、『1』でパンテーラがメチャクチャ強いという設定だったことを思い出したのであのような形になりました。パンテーラは前作だといきなり出てきていきなり死ぬボスだったので、それなら逆に作中最も印象に残るキャラにしなければギャグにもならないと設定を盛っていったら、なぜか『爪』でラスボスになった形です（笑）。少女にしたのは単純にインパクト狙いですね。パンテーラはひと言で言うと"出オチ"なので、前作を超える出オチにするため少女にしました。

會津：ソフト発売前に謎の少女（パンテーラ）の正体は絶対にバラしてはいけないので、本当に広報泣かせなキャラクターでした。出オチなので正体バレは厳禁と言われたのですが、オープニングステージに出てくるので紹介しないわけにはいかないですし、すごく難しかったです。次は、そういう出オチはやめてほしいですね！　試遊会などで出オチがあるからオープニングステージは試遊できませんと言われても困ります（笑）。

荒木：童話のモチーフが決定したときに、今回のパンテーラは少女だという話が出てきて、それなら彼（彼女？）は鏡の能力使いですし、モチーフは『鏡の国のアリス』（著／ルイス・キャロル）にしましょうと。さらにカードを投げる設定もあって、トランプがらみのネタも使える。『不思議の国アリス』（著／ルイス・キャロル）はエデンの設定とも合うし、うまい具合にハマっていった奇跡的なキャラでした。

田井：前作のときはネタキャラとして考えていたので、じつは唯一設定が決まっていなかったんです。なので、後付けがしやすかったのも大きいですね。今までにない"愛"がモチーフのキャラとは何かを考えたときに、ジェンダーを超えるというイメージができました。前作で男と女の壁を超えたので、本作では大人と子どもの壁を超える。全方位に壁のない、老若男女すべてを愛しているというイメージです。

津田：設定にうまくハマったキャラクターといえば、ミチルもそうですね。それまで、どういう話を作ればまとまるのかわからなくて……。最終的な設定とは少し違うのですが、シアンをミチルのクローン体にして、アキュラの妹という案が出たときに、これならハマると感じました。ちなみにミチルというのは童話『青い鳥』（原作／モーリス・メーテルリンク）からの名付けです。

田井：最初は、前作の直後なのでGVは廃人になっていると考えていました。そこに津田から「今回はこういうオチにしたい」とミチルの話が出てきて、それならきれいに収まりそうだなと。GVが戦う理由を作らなければいけないときに、オウカやミチルやパンテーラといった同時期に話していたものがピタっとハマった感覚です。

會津：そこで「すごくまとまったきれいなハッピーエンドができました！」と津田たちに言われたので、大々的に「今回はハッピーエンドです」と宣伝してしまいました。騙されたと感じたファンのみなさんには、本当に申し訳ないと思っています。

津田：いや、あれこそ男の子が求めるバトルアクション作品における様式美的であり等価交換的なハッピーエンドの形でしょう！　最強の主人公たちが敵を全滅させて普通に幸せを迎えて終わるとかオチないですよ。田井も荒木もハッピーエンドだと言ってくれましたし。ただそれ以外のスタッフからは、結構な非難の雨でしたけど（笑）。

會津：『ガンヴォルト』チームのメインは口をそろえてハッピーエンドだと言うのですが、ほかのチームは口をそろえて「あのチームにはかかわりたくないな」と言ってましたよ。

田井：エンディングを見たほかのスタッフから社内メールでメチャクチャ怒られたので、逆にイケると！　これは、みんなの心に刺さる尖った作品になったと確信しました。

荒木：ほかのスタッフからもミーティングで怒られるんですよ。「このシナリオで進めるなら、僕は買いません」とまで言われたり（笑）。ファンの間でも賛否はあるようなのですが、自分はアレもハッピーエンドの1つの形なのでは、と思っています。

田井：『ガンヴォルト』ってもともと尖ったゲームですし、自分はあのオチしかないと思っていて気に入っていますが、社内からは本当に怒られましたね。

——ちなみに、アキュラ編とGV編ではシナリオ展開の細部やエンディングが異なりますが、結局どちらのルートが正史なのでしょうか。

田井：基本的にはどちらでも同じことが起きていて、ミチルが生き返ったことでアキュラは出ていっていますし、GVはミチルと出会っても知らないふりをしているでしょう。細かいニュアンスは違いますが、最終的な結末はどちらでも起きている流れです。

會津：ルートによって、どちらが勝ったかという結果だけが違っている感じです。アキュラの中ではアキュラが勝っていますし、GVの中ではGVが勝ったことになっています。

田井：ミチルも戦いの渦中にいると幸せにはなれません。だから、GVとアキュラが彼女のそばにいると彼女は不幸になってしまう。それを防ぐために、しっかりとした後ろ盾に預けてふたりとも去っていくので、ミチルにとってはハッピーエンドなんです。

會津：そういうところが、このチームは始末に負えないんですよ（笑）。

津田：私の好きな昭和の漫画にそういったオチの作品が多かったので、そこに引っぱられている部分はあります。ただ、エンディングに関しては田井と意見が合わない部分もありました。初期案ではGVはミチルと話さないまま終わるという流れだったんですよ。

田井：すれ違って終わりにしたかったのですが、津田は話をさせたいと。でも、ふたりが出会ってしまうと後味が悪くなってバッドエンドになるという危惧があって、悩みました。悩んでいたところに、最後に「私は幸せだよ」とミチルに言わせちゃえばハッピーエンドだというアドバイスを隣の席のゲームがメチャ上手な企画マンからいただいて、それなら津田の案にも納得できると直したところ……さらにほかの社員から怒られましたね（苦笑）。

會津：『ガンヴォルト』チームは社内インディー作品なので、周りの意見をあまり取り入れないようにしていますから、珍しい例ですね。

SOUND PRODUCER COMMENT

『ガンヴォルト』シリーズのサウンドを手がける山田一法氏より寄稿いただいた、本書特典音楽CDの収録に際してのコメントをここに掲載。

本CD企画の話が立ち上がったとき、結局のところベスト盤が一番よいのではないか、というサウンド全体の見解がありつつも、この機会にモルフォの歌をもう一度見直して新生させてみるというコンセプト（=リコレクション：回想であり、リ・コレクション：再び集める）で作ってみることにしました。選曲はモルフォの歴史の節目に当たる曲を選び、アレンジは一枚通して聴くということを踏まえ、アレンジャーYamajetの提唱するCyber Disco（ディスコ／ソウルフルなハウスミュージックを早回しにしたうえでトランス寄りの音も混ぜるスタイル）で全曲統一し、まとめあげています。新たに生まれ変わったモルフォソングの世界へトリップしてください。

田井：制作チーム外からの意見といえば、真のラスボス戦は會津の「モルフォとロロのデュエット曲が流れるシーンがほしい」と言われて入れたものですよ。だって、普通に考えたらモルフォとロロはどう考えてもデュエットしないじゃないですか。

會津：それは、単純にモルフォとロロのドッキングライブをやりたかったんですよ。デュエットソングがあればやらざるを得ないだろうと思ったのでデュエットソングを1曲作ってくれと頼みました。1曲あれば、必ずドッキングライブをやることになるだろうと予想していたら「一緒に歌うのはラスボス戦しかありません」と言われて、ちょっと待ってと(笑)。

田井：ドッキングライブをやれと言われたので、そうか敵のために歌うんだなと！

會津：私の思惑とは全然別の方向性に行くんですよね。私はただ、ロロとモルフォのデュエットライブがやりたかっただけなのに、ラスボス戦に入ってああいう演出になってしまう。

田井：絶対にデュエットしないキャラが作中でデュエットするとしたらああいう形しかないかなと。會津の思惑とはまったく違いますが、ある種、プロモーションありきで生まれたラスボス戦ですね。

會津：PVを作っていたときは、まさかラスボス戦で流れる曲になるとはまったく思ってなかったですよ。

『ガンヴォルト』シリーズの今後の展開

――最新作『イクス(白き鋼鉄のX THE OUT OF GUNVOLT)』が発表されましたが、現時点でお話できることを聞かせていただけますか。

田井：お話したいことはあるのですが、現時点ではあまり明かせることがないんですよ。「どういうものにしようか」というのは決まっていますし、動いているのは確かです。

會津：本編とは別で、あくまでもスピンオフ作品という位置付けです。『イクス』シリーズとして今後も進化していくと思いますが、『ガンヴォルト』シリーズとは違う新しいシリーズとして話を展開していく予定です。ですから、あくまでも『ガンヴォルト』の続編ではなくスピンオフですね。

津田：『爪』を作ったときは頑張りすぎてしまって、うちのスタッフが死にそうだったんですよ。プレイヤーキャラを増やしただけではなくて、敵の動きもアキュラとGVで違うものがありますし、いっそのこと2本に分けて売ってもよかったくらいの作業量で作ってしまいました。内容的には満足しているのですがディレクションとしてはやりすぎた感があって、次に新しいものを作るとしたらどうすればいいのだろうとずっと悩んでいる最中です。

會津：そういう意味では、アキュラが『イクス』の主人公として独り立ちしたので、主人公を1人に戻してもいいのではないかという話はしています。

津田：むしろ、逆に考えて主人公を5人くらいに増やそうかなとも思っていますよ(笑)。

會津：それ、言質とっちゃいますよ!? 本当にいいんですか(笑)。

田井：そこが悩みなんですよね。『ガンヴォルト3』を作ろうとすると前作のハードルを超えないといけないので……。『イクス』はガンヴォルトシリーズとは狙っているところが違うので、ハードルの横を素通りしようと考えています(笑)。

會津：『ガンヴォルト3』はハードルが高いと言っていますが、彼らは作っていると自分たちでハードルを上げていくので心配はしていません。そう言わないと次回作に着手しないので言っちゃいますが、『ガンヴォルト』シリーズもちゃんと続けていくので期待してください。

津田：そ、そうですね……(笑)。

――最後に、ファンに向けてひと言メッセージをお願いします。

田井：『イクス』は僕がディレクターをしているのですが、キャッチコピーのように「2DアクションのX-極限-を見せてやる」というつもりで作っています。ぜひ、楽しみにしてください。

津田：まさか、このような本が出る作品になるとは思っていなかったので、本当にファンの皆さんへの感謝の気持ちでいっぱいです。『ガンヴォルト3』もすぐに出せたらいいなと思ってはいますが、今は神が降りて来るのを待っている感じですね。シリーズを重ねたことでプレイヤーをどう驚かせるか悩んでいるところはあるのですが、長い目で見守っていただけたらと思います。

畠山：今回、自分の絵がこれだけ収録された本が出版されるのは初めてのことなので、素直にうれしいです。本当に、ファンのみなさんありがとうございます。今は『イクス』に取り掛かっているので、ぜひこちらにもご期待ください。

荒木：自分も、このような機会をいただけたことが素直にうれしいです。ひとえにファンの皆さんのおかげですので、本当に感謝しております。僕と畠山さんがバチバチぶつかり合いながら作っていった様子も垣間見られますので、そこも含めて楽しんでいただけたらと思います。永久保存版になると思うので、ぜひ周りのファンの方々にもすすめていただけるとうれしいですね。

會津：ビジュアル＆設定資料集と言いつつ、モルフォのリミックスソングがついている豪華な本になりました。キャラクターデザイナーが描いた絵が1つの本にまとまって載るのはなかなか難しいことだと思っていますし、いろいろな縁やスタッフの頑張りがあって出せた本だとも思っていますので、ぜひ大事に持っておいていただけるとうれしいです。

『白き鋼鉄のX（イクス） THE OUT OF GUNVOLT』キービジュアル

ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪　オフィシャルコンプリートワークス

2018年6月22日　初版発行

編集　電撃ゲーム書籍編集部

STAFF

- DIRECTOR …… 電撃ゲーム書籍編集部（田中雅邦）
- DESIGNER …… 電撃ゲーム書籍編集部（葛西佑哉）
Ash Graphics
- WRITER …… 加藤雅士
- PHOTOGRAPHER …… 説田健二
- COVER DESIGNER …… 電撃ゲーム書籍編集部（葛西佑哉）
- COORDINATOR&PRODUCER …… 電撃Nintendo編集部（遠藤 雅）
- SPECIAL THANKS …… 株式会社インティ・クリエイツ
會津卓也
荒木宗弘
田井利明
津田祥寿
畠山義崇
Yamajet
川上 領
山田一法（Ippo Yamada）
hakofactory
櫻川めぐ
株式会社S

発行者 …… 青柳昌行
発行 …… 株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
0570-06-4008（ナビダイヤル）
印刷所 …… 株式会社リーブルテック
装丁 …… 電撃ゲーム書籍編集部（葛西佑哉）

Printed in Japan
ISBN978-4-04-893860-0 C0076

（……天……使の……羽根……？）

それは、ただの偶然だった。
人気のない道で、たまたま目の前——というにはやや距離が離れていたが、視線の先に一人の少女が暴漢たちに襲われていただけの話。
こんな事件は、この時代、世界の何処かではいつも起きているのだろう。
どうせ自分には、すべてを救うことなんて出来やしない。目の前の人だけを助けることに、どれほど意味があるのか、判らない。弱り切った思考と身体では、返り討ちにあう可能性だってある。もしかしたら、襲っている男たちに理由（せいぎ）があるのかもしれない。
……でも。
でも、だ。
だからといって、手を伸ばせば助けられる人を、見過ごすなんてできなかった。
頭よりも先に体が動いていた。肉体の内側を電流が駆け巡る。
気がつけば、ボクは駆け出していた。

「……迸れ、蒼き雷霆（アームドブルー）よ」

夜の闇間に一筋、蒼く光る雷が奔った。

「ガンヴォルト 爪」に続く

……正確には、今でも桜咲の家に身を置いている親に聞くことくらい、できないわけではなかったが、その行為が様々な人たちに迷惑をかけることを、彼女は幼いながらに理解していた。
広い屋敷と幾人かの家政婦を与えられ、少なくとも表向きは桜咲家とは不干渉を貫いていた彼女だったが、年を経るごとに家政婦たちは一人、また一人と屋敷を出ていき、最後にはただ一人、オウカのことを我が子のように可愛がってくれた女性だけが残る形となった。
そして今、その家政婦も、もういない。三か月ほど前、急な心不全が原因で亡くなってしまったのだ。
桜咲家はすぐに新しい世話役（兼監視役）の補填を申し出てきたが、育ての親ともいえる存在を失ったばかりのオウカに、他の者に身の回りの世話を任せる気はこれっぽっちも起きなかった。
だからオウカは、家政婦の葬儀の日、彼女にとって一世一代のワガママを桜咲家の連絡員に申し出たのだった。
「わたしももう一六。結婚だってできる年頃です。家事も……人並み以上にはできますし、どうか、しばらくの間だけ、一人暮らしをさせてはいただけませんか？」
意外にもその申し出はあっさりと了承された。あまりにもすんなりと認められ、今までの生活はなんだったのだろうと思わないでもなかったが、きっと桜咲の家には桜咲の家なりの事情があるのだろうと、オウカは一人納得することにした。
兎にも角にも、週に一回の定例報告と、今通っている女子高を卒業するまでという条件で、オウカは一人暮らしをすることになった。
（一人暮らしは、もともとわたしが言い出したこと。弱気になってはいられません）

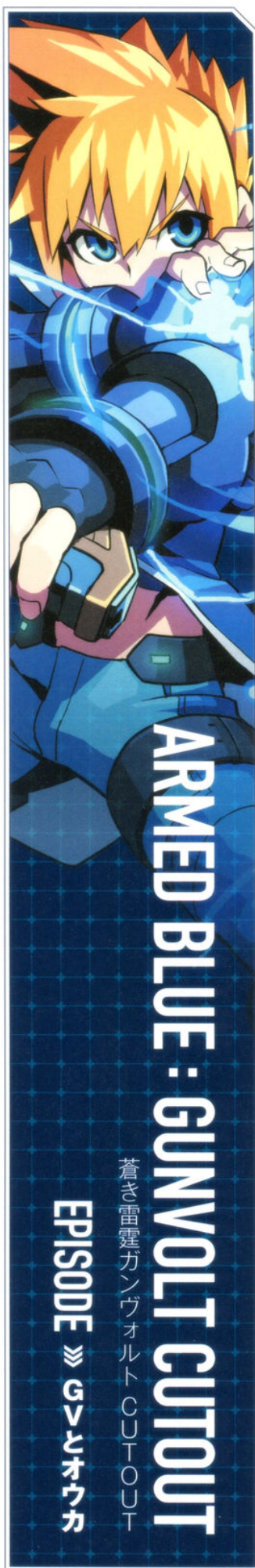
——きゅるり。

オウカが内心で奮起した途端、小腹が鳴った。時計を見れば、午後八時を四〇分ほど過ぎたところだった。
（気持ちが落ち込むのは、お腹が空いているからかもしれませんね……）
たしか冷蔵庫の中身は切らしてしまっている。今、この屋敷に食糧と呼べるものは、簡単なお菓子くらいしかない。
「……お買いもの、行きませんと」
軽くお菓子をつまむと、オウカは駅近くのスーパーマーケットを目指しはじめた。

人気のない夜の道をとぼとぼと歩くオウカ。その手には、食材や生活用品がぎっしりと詰まった買い物バッグがぶら下がっている。
辺りはだいぶ暗くなっていたが、屋敷まではまだ結構な距離があった。
（やっぱり自転車、買った方がいいのでしょうか。あの大きなお屋敷も、お店からは離れていますし、わたし一人だけだと、ただ不便なだけですね）
最近はことさらに治安が悪く、夜道の一人歩きは危険だ。
危険なテロリスト（フェザー）による連日の皇神関連施設襲撃事件や、第七波動（セブンス）を高める代償に精神を破壊するという危険薬物（ブースタードラッグ）の蔓延。第七波動能力者にまつわる事件は連日のようにニュースを賑わせている。海の向こうは、能力者たちの暴動によって国家としての機能を失った国さえあると聞く。
少し足を速めるオウカだったが、ちょうどその時、二人組の男が彼女の行く手を塞ぐように現れた。
小太りの男と、涸れ木のように痩せた男だった。
「■■■■■？」
小太りの男が何かを言ったようだったが、オウカには意味が判らなかった。日本語ではなかったのかもしれない。
「あの、いま何とおっしゃいまし……」

ガシッ！

突然、小太りの男が、オウカの腕をつかんだ。
「きゃあっ！」
驚いたオウカがその手を振りほどくと、男はあっけなく尻もちをついた。
「あ……あの……？」
「ギャハハッ、バァーカ、なァにやってんだよォ。すっころんでよォー」
いやに間延びした掠れた声で、尻もちをついた男を嘲笑う痩せた男。小太りの方は、顔を真っ赤にさせ、ひゅうひゅうと喉を鳴らし、怒りに震えていた。
はたとオウカは気づいた。どちらの男も視線が胡乱（うろん）だ。二人とも、明らかに正気ではない。
——そう思った瞬間、小太りの男が両の拳をアスファルトの道に突きさした。
「■■■■■!!」
太い木の根のようなものが舗装を貫いて現れた。木の根はオウカを拘束するように強く締め上げる。
「くうっ！」
「うっわ、マジかよ？　マンガみてェー。アサガオをちょーっち早く咲かせる程度だったおめーの第七波動がヨォー。あのクスリ、まァじスッゲぇのなァー」
けたけたと笑う男の声。
オウカの意識が薄らいでいく。
——意識が途切れる刹那、ふわりと、目の前に、蒼い羽根が舞った。

ARMED BLUE : GUNVOLT CUTOUT
蒼き雷霆ガンヴォルトCUTOUT
EPISODE ≫ GVとオウカ

かつての仲間たちの元から去り、どれほど時間が経ったのか。心も身体もすり減らし、疲弊しきった今のGVに、その見当はつかない。

皇神にもフェザーにも追われる身となったGVは、もう、あの場所に戻ることはできないのだから。

国外まで逃げることができれば、楽だったかもしれない。しかし、この国は皇神グループが管理する強力な結界によって守られており、出入国も皇神の息がかかった者によって、厳しく取り締まられているのが現状。それは不可能だ。

かつての仲間たちがこの国に潜入したのも、タッチの差でまだ管理体制が緩い頃だったと聞いている。フェザーが皇神という巨大企業に対し、少数で相手どっていたのは、増援が困難だったせいもあった。

『国家存続のためにも、今は一刻も早く危険要因を取り除き、兵力をたくわえなければいけない』

――それはかつてGVが戦った皇神の能力者、紫電の言葉。

(案外、彼がこの管理体制を強めたのかもしれないな……)

彼が死んでも、彼が成そうとした国防の志は、皇神とこの国の中で生き続けているのだろう。なら、ボクはどうなのだろうか？ 電子の謡精を巡るあの戦いの中で、ボクは一体何を得たというのだろうか。

『GVには、わたしがいるよ？』

穏やかな亡霊の囁きが、耳元に響く。

彼女の存在もまた、GVが背負う過去の一つ。GVに宿った、死した少女の意識。

時折、GVは考える。彼女は一体、何なのだろうと。

――スワンプマンという思考実験がある。

ある男が沼の傍で落雷に打たれて絶命した。その直後、もうひとつの雷が男の傍の沼に落ちる。

落雷は沼の泥に奇跡的な化学反応をもたらし、見た目や記憶、原子の並びにいたるまで生前の男とまったく同一・同質の存在を新たにつくり出した。

この新たに生まれた沼男は、死んだ男が蘇った存在だと言えるだろうか――というものだ。

優しい口調で語りかける彼女は、シアンの死を受け入れられない自分自身が、無意識のうちに落雷によって生みだした沼男なのではないだろうか……たとえ、本物のシアンだとして、魂だけの彼女は、生前のシアンと同じ存在と言えるのだろうか？

『わたしはちゃんと、ここに居るよ。ずっとずっと、GVのそばに』

「……」

乾ききった喉から声は出ず、ガンヴォルトは力なく頭を振った。

『GV……』

シアンは悲しげな表情を浮かべると、GVの視界から姿を消した。

「ひとりぼっちは、さみしいですね……」

街外れにぽつんと建つ、だだっ広いお屋敷の中。

ぬいぐるみをぎゅうと抱きしめ、そんな風に独りごちる少女。名をオウカ。櫻の花と書いて櫻花といった。

彼女には国内有数の大財閥、〝桜咲家〟の血が流れていたが、桜咲の性を名乗ることは許されていない。いわゆる庶子だった。

オウカという名前も、性は名乗れずとも、せめて自身のルーツを感じさせる名前をつけようと親が考えた名前なのだろう――とは、彼女の憶測に過ぎなかったが、幼少期から親元より離されて育てられ、両親の顔すら覚えていない彼女にとって、真相を知る術はない。

「そんなことないよ！　わたしは、エルフだってバッチリ使いこなせるんだから！」
しかし、現実は無情だ。そう言っている間にも、シアンの体力はがりがりと削られていいき、ついには残り体力がごく僅かになっていた。シアンが、悔しさに肩を震わせる。
「こんな……こんな……」
「シアン？」
「『こんなところで終わらせない！』」
シアンにモルフォの姿がダブったかと思うと、彼女は操作デバイスから手を離し、目を閉じた。するど、モルフォがコンピュータの中に吸い込まれるように消える――途端、画面上のシアンのPCの動きが明らかに〝変わった〟
取り囲むモンスターたちがシアン目掛けて攻撃を行う――MISS。
シアンにキャラに大量の〝MISS〟の表示が重なっていく。
MISSの表示を撒き散らしながら、シアンは反撃に転じた。彼女が習得している攻撃手段は初級レベルの基本的な魔法のみだ。詠唱時間は短いが攻撃力は低い。
だがそれを攻撃予兆や行動後に生じる僅かなスキなど、的確なタイミングでモンスターの群れにぶつけていく。
低確率でしか起きないはずのクリティカルヒットが連続発生し、モンスターが次々に沈んでいく。倒れたモンスターは一様にMP回復アイテムをドロップし、シアンはそれを拾っては使い拾っては使いを繰り返すことで、永久機関がごとく魔法を使用し続けていった。
『シ、シアンちゃん……!?』
これには、ジーノもガンヴォルトも、唖然とするだけだった。
時折、シアンのPCは不可解な行動を取ることもあったが、ジーノにはその理由が判っていた。
乱・数・調・整だ。
それはリアルタイムのオンラインゲームでは机上の空論。到底不可能な行為だったが、彼女の第七波動は電子の謡精。自らの意思を電子と化しネットワークのデータと一体となることで、膨大なデータを処理し、乱数すらも完全に読みきっている。
――ここまで細かい操作は、ガンヴォルトの蒼き雷霆による電子操作でも出来ないかもしれない。
気がつけば、大量の召還モンスターほぼゼロになり、シアンの操るキャラクターは〝欲深を裁く鉄槌〟の目前にまで迫っていた。
〝欲深を裁く鉄槌〟もパターンを切り替え、強力なスキルでシアンに攻撃を仕掛けようとする――
「音速い！」
シアンの魔法攻撃が、敵に初撃を与えようとしたその時、
「ちょっと待ってシアン。これって反則だよね……？」
「う……」
ガンヴォルトの冷静な反応にシアンの動きが停止した。
やがて、シアンの操るキャラクターは敵のスキルの直撃を受け、轟沈するのだった――

エピローグ

――数時間後、シアンは家の人にネットゲーム禁止令を言い渡された旨を旗乃に伝え、きっぱりとベルストから足を洗うことになった。
また、余談ではあるが、この時の一部始終を偶然目撃していた他のプレイヤーによって、伝説のルーキーエルフの噂が語り継がれていくことになるのだが、それはまた別の話である。

やがてキャラ作成や操作説明クエストを終えたシアンは、ゲーム内の広場へとやって来ていた。
（やっぱり、はたちゃんと会う前にもうちょっと慣れておいた方がいいよね）
夜にはゲーム内で旗乃と合流し、一緒にクエストに行く約束をしている。
旗乃の口ぶりを聞くに、彼女は前作ベルレコからの歴戦プレイヤーだ。ゲームについて右も左も判らないシアンだったが、少しでも足を引っ張らないようにしようと考えていた。
——と、
『おい、あんた』
シアンに声がかかる。声の主はヒューマン族の筋骨粒々なコワモテ剣士（男）だった。
『え？』
（ゲーム画面ではあるが）ぎぬろと強烈な眼光でシアン（のＰＣ）を睨みつけている（ような気がする）
『あんた、もしかして……！』

——二時間後。
『すまねぇシアンちゃん。回復するから、ちょこっとの間壁やってくれないか？』
「了解です。さあ！　きなさい、モンスター！」
ダンジョン内部、シアンとコワモテのヒューマンがタッグを組んでモンスターの群れに挑んでいた。
コワモテの正体はジーノだった。どうもシアンがベルストを始めると聞いて、それらしきキャラクターがログインする度に声をかけていたらしい。
二人が実名を出しているのは、ゲームのシステム外の音声通話で会話を行っているためだ。ベルストにもプライベートチャットの機能は存在しているが、安全性を考えて二人はフェザーで用意した通信システムを利用していた。
そんな二人が現在挑んでいるダンジョンは、限られた者だけが入場出来る制限ダンジョン。入場条件は、同時スタートキャンペーンで貰えるアイテムセットの中にある〝絆の証〟を持つ者と、その付き添いとして一人ずつ、二～四人までが入場できるというものだ。
公式サイトによると、経験値や所持金を稼ぐための初心者向けダンジョンということらしい。
『ＯＫ！　ジーノさま完全復活だぜ！　さあ、モンスターども！　フルーツジュースにしてやるぜ！』
回復を終えたジーノが、シアンに入れ替わるように敵陣へ飛び込んだ。
モンスターの群れを次々に剣技で斬り伏せていくジーノ。あっという間にモンスターの群れが消え失せた。
『ふぃー、二人だとちょっとキツくなってきたか？　ま、このダンジョン、回復アイテムがザクザク手に入るから、どうとでもなるのが救いだな』
「わたしのレベルも上がったみたい。ジーノさんのおかげです」
『そりゃあ良かった。シアンちゃんを誘った友達ちゃんも、いきなりレベル差があって驚くかもしれないな！　先輩プレイヤー冥利につきるってもんだ』
初めのうちは恩人の同僚に対し恐る恐る接していたシアンだったが、パーティプレイを通し、すっかり打ち解けてきていたようだった。
和気藹々とモンスターからドロップしたアイテムを分配し、さらに奥へと進もうとする二人。
しかし、その時、
ヴオオオオーッ!!
突如、謎のSEがシアンのヘッドフォンをビリビリと震わせた。BGMが緊迫したものへと切り替わる。二人の背後に、今まで狩ってきたザコとは全く違う、大鎚を携えた巨大な機人が現れた。
『このBGM……前作のイベントボスのアレンジ!?　こんな所でボス戦かよ!?』
即座に反応したジーノが先制攻撃を加えるも、体力バーは減少しない。いや、内部処理的には減少しているのだろう。敵の初期体力が高すぎるせいで、減ったように見えないのだ。
ゲームウインドウに表示されたモンスター名は〝欲深を裁く鉄槌〟。
その〝欲深を裁く鉄槌〟がドシンと大鎚を地面に降ろすと、フロアを覆いつくさんがばかりの、異常な数のザコモンスターが出現した。
『なんだこりゃ!?　初心者専用ダンジョンじゃねぇのかよ!?』
驚きながらも、ざくざくとザコを斬り伏せていくジーノ。不幸中の幸いではあるが、出現したザコは今まで狩ってきた低レベルのモンスターだ。
しかし、〝欲深を裁く鉄槌〟は次から次へとザコモンスターの補てんを続ける。
『いや、待てよ……〝欲深〟を裁く……？　こいつ、もしかして、このダンジョンに長く居ると自動で出てくる——ストッパーってことなのか？』
ベルストでは、モンスターにやられ死体状態になってから一定時間が経過すると、所持金や獲得経験値などを一定量失い、最寄りの街に戻されるルールだ。
このダンジョンで長く〝稼ぎ〟を続けた者を排除するためのモンスターがこの〝欲深を裁く鉄槌〟。それがジーノの推測だった。弱めのモンスターを無限に召還するのも、大量のザコを倒すことでせめてデスペナルティの損失を和らげようという、開発者側からのどこかズレた親切心なのだろう。
「えいっ、えいっ！」
シアンも魔法攻撃を繰り返し、モンスターの数を少しずつ倒していくが、まったく数が減る気配がない。MPもすぐに底を付きそうだった。
『はあ……シアンちゃん諦めな。こりゃタチの悪い嫌がらせだぜ。今のレベルじゃ到底歯が立たねえ。まったく運営のやつら、初心者向けダンジョンだってのにえげつねえことをしやがる』
端からシアンを見守っていたガンヴォルトも、これは無理だと感じていた。
「シアン、やっぱり、セ——他の種族の方が良かったんじゃないかな？」
この言葉がシアンの眠れる闘争心に火をつけることとなった。

『よおGV。どうしたよ？　お前から連絡してくるなんて珍しいじゃねぇか』
「ああジーノ、実は――」
　ガンヴォルトはシアンとモルフォから訊いた話をまとめ、ジーノに伝えた。
『ふーむ。〝ベルスト〟ねえ』
「知ってるの？」
『ま、ゲーマーとしてはトーゼンな。……つうか、お前は知らねぇのか？　モルフォちゃんが能力者をあぶりだす罠だってのにフェザーが勘づいたのは、ベルストの前作・ベルレコが発端なんだぜ？』
「え、そうだったの？」
『ああ、一時期ベルレコにハッキング騒動があってな。その時の皇神の動き――慌てっぷりが、ただのネットゲームにしては異常だったんだ。んで、諜報班が調べてみたら……ビンゴ！　だったってワケよ』
「初めて訊いたよ。全然知らされてないんだけど……」
『お前はネトゲとかぜってーしないからなぁ。リーダーも余計な情報は伝えなかったんだろうよ。しかもお前、あの後すぐにフェザーを抜けたろ？　知らなくたってしょうがないさ……あぁ、で、だ。ベルストだったな？　結論から言うぜ。別にインストールしても問題ナシだ』
「平気なの？　本当に？」
『ああ。ベルレコの一件があったから、もちろんフェザーも調べてある。続編のベルストは至極普通のネットゲームだ。前作は能力者をあぶり出す目的もあったからな。セプテンベルシリーズは広告から何から、莫大な金がつぎ込まれてたんだが……赤字だったみてぇだな。やっこさん、資金回収に必死みたいだぜ？　セプテンベル・ヒストリアは前作の赤字を埋めるため、ゲーム部分だけ使いまわした続編、ってトコだろうな』
「それでも皇神のゲームだよ。気を付けたほうがいいんじゃないの？」
『連中に金を落とすのはシャクだが、そりゃ今更だな。この国で生活する以上、皇神のお世話に一切ならねぇって言うのはムリな話だ。そもそも今使ってる通信端末を充電するのにも、連中が供給してる電気を使ってるんだぜ？　ま、フェザーとしちゃ、初回の無料サービス期間だけ遊んで、とっとと退会するのをオススメするけどな』
「相変わらず軽いね……」
『つーかオレ、たった今まで遊んでたし、ベルスト。いやー、結構面白いなコレ。これなら有料継続プレイも考えちまうぜ』
「ジーノ……はぁ。今までの話は何だったのさ」
『我、ジーノ様の名においてこれを鋳造する――作者が誰であれ、作品に罪ナシってな？　ま、イザって時はお前のアームドブルーでちょちょいとログ改ざんなりなんなり、ハッキングしちまえばいいだろ。学校の編入手続きの時みたいにな？』
「あれはジーノたちのサポートがあったからでしょ？　あんまり複雑なデータの改竄が難しいことはキミも知ってるじゃないか」
『はー、それにしてもシアンちゃんがゲームをねぇ。こりゃ、今度オレのオススメゲームでも……いや、バイクがロボになるやつがいいかねぇ。それとも女の子型のナビとロボを操縦するヤツか……いっそのこと、女の子をメロメロにする眼シュ』
――ピッ。
　話を訊いてくれる様子もなかったので、ガンヴォルトは通話を切った。何か良からぬ企みが聞こえた気もするが……聞かなかったことにしておこう。

シアン・後編

「ふうん、選べる種族が七種類なのは変わらないんだね……って、〝セプテンベル〟なんだから当然か」
　ベルストには、巨人、昆虫人、エルフ、ドワーフ、ゴーレム、ヒューマン、ソーサラーの七種族が存在しており、プレイヤーはこのうち一つを選択することになる。
　さっそくゲームを開始したシアンは、自分の分身となるキャラ作成に取り掛かった。
「あ、エルフかわいい。これにしようかな？」
「待ってシアン、エルフは上級者向けって書いてあるよ。シアンなら、例えば――」
　ふと、モルフォの姿を思い浮かべるガンヴォルト。彼女はその名の通り、蝶のような電子の翅を持っている。
「昆虫人なんてどうかな？　ほら、説明文にも初心者向けって書いてあ……」
「『絶対イヤ！』」
　突如モルフォが姿を現し、シアンとハモリで訴えた。
「セクトって、こんなのだよ!?」
　シアンがデバイスを操作すると、モニターにグロテスクなキャラクターのグラフィックが表示される。……セクトは、そのクリーチャーじみた見た目のせいか、前作から群を抜いて不人気の種族なのだ。
『GVってば、アタシのこと想像して〝セクト〟って言ったでしょ！　アタシ、虫じゃないもん……妖精さんだもん……』
　ジト目で睨んだモルフォが、拗ねて姿を消してしまった。
（モルフォ……こういうところは、やっぱりシアンと同一人物なんだな……）
「こうなったら絶対エルフにする……モルフォは、サイバーなエルフなんだから……！」
　ぶつぶつと呟くシアンからにじみ出るオーラに、モルフォはディーヴァだよ……とは、言えないGVだった……

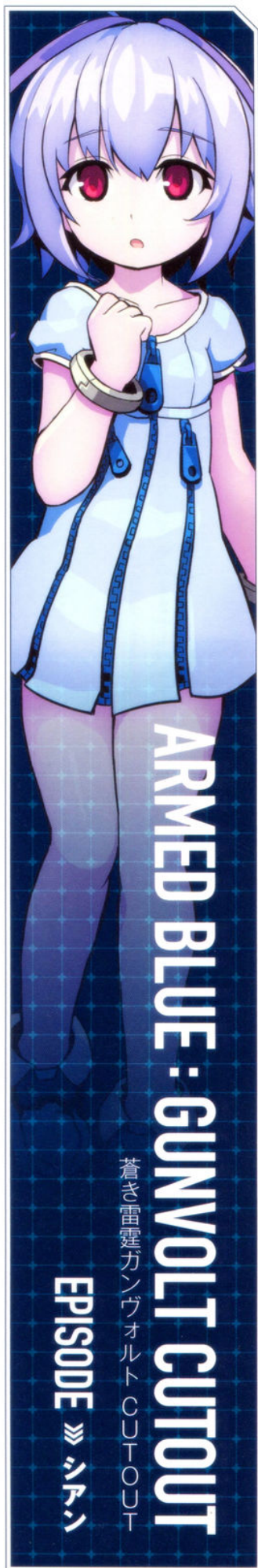
「そうなのです！　そのベルストなのですが……」

◆◆◆

「……それで、その友達と一緒にオンラインゲームを始めることになったんだ？」
ガンヴォルトとシアンが暮らす隠れ家には、ＰＣは共有スペースであるリビングに一台あるのみだ。シアンは旗乃との約束があったため、帰ってすぐにＰＣの電源を入れた。
その瞬間をたまたま目撃したガンヴォルトが理由を訊ねたため、シアンは旗乃とのやり取りを説明することになった、という流れだ。
「うん。続けるかどうかは判らないけど……。サービス開始記念で、友達と一緒に始めるとゲーム内でボーナスアイテムが貰えるんだって。はたちゃん、それがどうしても欲しいみたい」
「ネットゲームか。う～ん、大丈夫かな……」
「ダメ？」
「ダメじゃないけど、結局のところボクらは追われる身だからね……。ネットワーク関係は充分に気をつけないと」
と、その時、ガンヴォルトの頭の中に覚えのある声が響いた。
『（ちょっとＧＶ、いいかしら。そのことなんだけど。あ、シアンには気づかれないように）』
シアンの第七波動(セブンス)の化身――謡精(ようせい)・モルフォの声。だが、姿は見えない。その口（？）ぶりからして、シアンには内緒の話なのだろう。
実体を持たないモルフォは実際に声を出しているわけではなく、テレパシーのようなもので会話を行う。こうして姿を表さず、かつ会話相手を絞ることで、密談を行うことも可能というわけだ。
「……ちょっとジーノに訊いてみるよ。ちょっとだけ待ってて」
シアンにはそう伝え、ガンヴォルトはリビングを離れる。
シアンたちが暮らす家のネットワーク周りの設定を行ったのはジーノだ。シアンたちの居所が皇神にバレないよう、この家のＰＣには特殊なプロテクトが施してあったり、回線はフェザーの秘匿サーバーを介してあったりする。だから、ネット関連で困ったことがあれば、ジーノに相談する必要がある――という論法だ。シアンも疑いはしなかった。
ガンヴォルトはシアンに聞こえないように注意を払い、少し小さめの声を出した。
「モルフォ、これでいい？」
彼の前にモルフォが姿を現す。
『ありがとう、ＧＶ。シアンったら、ああ見えて友達とネットゲームするの、意外と楽しみにしてるみたいだから。水を差すのも悪いと思って』
「みたいだね。……それで、いったいどうしたの？」
『実は、〝セプテンベル・レコード〟――ベルレコなんだけど……あれの運営会社って、皇神(スメラギ)なのよ』
「えっ？」

シアン・中編

『その続編のベルスト？　だったかしら？　それまで、皇神が運営してるかは知らないんだけど、普通に考えたら――』
「皇神ってわけか……」
携帯端末(ケータイ)に〝セプテンベル・ヒストリア〟と打ち込んで、検索をかける。
「……確かに、この名前、皇神の系列会社みたいだ。でも、どうしてキミがそのことを？」
『前作のベルレコとは、アタシ、無関係じゃないのよ。あれは、ただのゲームじゃない。ベルレコの実態は、わたしの第七波動を利用した能力者識別システム……』
「なんだって！」
驚きながらもガンヴォルトは大電波塔〝アマテラス〟のことを思い出した。この国の象徴の一つともいえるあのタワーは、モルフォの歌を利用して全国の能力者を感知・選別するための増幅装置だった。ベルレコもまた、そうした皇神の装置の一つだったとして、不思議はない。
『もちろん、システムのコアであるアタシがここに居る以上、今も機能しているとは思えないけど……やっぱり、気になっちゃって』
「もしかして、半年前にサービスを停止したっていう話は……？」
『電子の謡精(サイバーディーヴァ)抹殺ミッション――あなたが、アタシとシアンを助け出したからでしょうね』
「そのこと……シアンは？」
『アタシはあくまでシアンの一面にすぎない、同一人物よ。アタシが知っているってコトは、シアンも気づいてるハズなんだけど……』
ガンヴォルトもつい忘れてしまいそうになるが、モルフォはシアンの第七波動――精神が具現化したもの――どれだけ別人のように振舞おうとも、大元は同じ一人の少女なのだ。
『友達からのお誘いで舞い上がってるのかも。事実を心の奥底に閉じ込めて、見ないフリをしているのかもね』
「………」
シアンはずっと、皇神の研究者によって幽閉生活を送ってきた。友人とネットゲームで遊ぶ……そんなイベントが楽しみでないわけがない。
「わかった。シアンにもああ言った手前、ジーノに相談してみるよ」
『ありがとう。助かるわ、ＧＶ』
そう言ってモルフォの姿が消えると、ガンヴォルトは携帯端末のアドレス帳からジーノの個人端末の番号を呼び出した。

ARMED BLUE : GUNVOLT CUTOUT
蒼き雷霆ガンヴォルト CUTOUT
EPISODE ≫ シアン

シアン・前編

「シアちゃん、あなたに折り入って話があるのですが……」

　中学の休み時間、シアンは友人である旗乃に声をかけられた。〝シア〟というのは、学校でのシアンのあだ名だ。日本を牛耳る大企業〝皇神グループ〟に追われる身であるシアンは学校では偽名を名乗っている……ハズなのだが、ついたあだ名が偶然にも本名にも通じる物になっていることにはやや複雑な思いを抱いていた。

（まあ、呼ばれた時、反応はしやすい……よね）

　旗乃は、一言でいってしまえば〝ゲーマー女子〟だった。遊ぶゲームもオンライン対応のFPSなど競技性が高い物が多く、趣味だけで言えばクラスでは浮いている。しかし、持ち前の明るさと人当たりの良さでクラスのムードメーカー的ポジションに収まっているのが彼女であり、「ゲームの話さえしなければとてもいい子」というのが、学内における彼女の総評だ。

　……反面、何かといいかげんで、トラブルメーカーとしても有名なのだが。

　ともかく、そんな人柄もあって、人見知りがちなシアンでもすぐに打ち解けることができた存在だった。

「今日のはたちゃんはトラブルメーカーの方な気がする……」

「え？　何か言いました？」

「う、ううん。なんでもないよ。それで、どうしたの？」

　ぎらん、と旗乃の目が鋭く輝いた。

　シアンは察する。これは、彼女が趣味の話をする時の前ぶれ——長くなりそうだ。

「シアちゃんは『セプテンベル・レコード』って知っていますか？　MMORPGの」

「え、RPG？　はたちゃんが？　いつもやってるえふーぴーえす、じゃなくて？」

「はい。MMORPGです。……やっぱり知りませんか？」

　短い付き合いではあるが、旗乃がRPGの話題を出すことは珍しい。それで虚を突かれてしまったが、確かに記憶にあるタイトルのような……。

「うん、知ってる……と思う。確か、ファンタジーで、エルフとか人間とか七種類くらいの種族？になれるの……だっけ？」

　〝セプテンベル〟というタイトルのおかげでかろうじて記憶に残っていた〝七種族〟という情報を引っぱり出す。

「わあ、詳しいじゃないですか！　良かったあ、話が早くて。ネットだと知らない人はいない！ってくらい有名なタイトルなんですけど、同世代の女の子だと、なかなかそうもいきませんからね」

「うん、わたしも知ってるってほどじゃないんだけどね……」

「充分ですよ。有名なMMORPGってところさえおさえていれば。あ、それでその〝ベルレコ〟なんですけど、半年くらい前からサービス休止になってたってのは知ってました？」

「（ベルレコって略すんだ……）ううん。ごめんね、タイトルぐらいは訊いた事あるんだけど……そうなんだ？」

「そうなのです！　突如前ぶれもなくサービスを停止した時は、ショックで一晩泣き腫らしましたよ……。運営からの情報開示は未だにないのですが、一説によれば、ゲームのサーバーがクラッキング被害にあったとかで……ゆるすまじ、クラッキング犯！　ですよ。いや、実はわたくし、今でこそシューターをメインにプレイしてはいますが、元々ゲームはベルレコでハマった口でして、ベルレコに捧げた操、シューターなど他ジャンルならいざ知らず、ベルレコを不完全燃焼に引きずったまま、MMORPGで他のゲームに浮気するのもどうなのかしらとモヤモヤを抱えていまして、中々手が出せない状態でした。……あ、失礼しました。わたくしのことはどうでもいいのです。で、ですね？　半年間休眠状態にあったそのベルレコが、ついに今日、装いも新たにリニューアルするんです！　その名も、『セプテンベル・ヒストリア』通称ベルスト！」

　早口でまくし立てる旗乃。普段は人当たりのいい子なのだが、ゲームのこととなると途端に残念キャラになるのが旗乃だった。

　話の大半はシアンの耳を右から左へと抜けていったが、最後の方にあった「リニューアル」「ベルスト」というワードだけは頭に留めることができた。

「ベルスト？　そのゲームがどうかしたの？」

そのまま伸びた鎖がエクスギアを、アキュラの身を絡めとっていく。

「うおおおおおッ!!!」

アシモフの咆哮に呼応するように鎖の帯びた雷撃は勢いを増し、強烈なスパークと共にアキュラを締め上げていく。

「ぐわあああああッ!!」

アシモフはゆっくりと立ち上がり、転がったボーダーを拾い上げる。

「無能力者ふぜいが、こんなものを……!」

「やめ……ろ……穢れた手で、その銃に触れるな……!」

「そんなにこの銃が好きならば、この銃で死をくれてやろう……デッドエンドだ!」

つきつけられた銃口を前にして、アキュラの意識が、霞んでいく。

(こんな、ところで……オレは……まだ……)

「アキュラさまっ!!」

その時、聞き覚えのある女性の声がアキュラの耳朶を打った。

(この声……)

セーバートゥースの内部から、この場にまったく似つかわしくないメイド服姿の女性――ノワが飛び出した。

「アホ天使直伝、メイドキック!」

「チィ!」

まだグリードスナッチャーの影響が残っているアシモフはノワのとび蹴りを回避せざるを得なかった。予期せぬ乱入によって集中力が乱され、ヴォルティックチェーンの像にノイズが走り、僅かに揺らぐ。

その隙をノワは逃さなかった。素早くアキュラに取りつくと、ヴォルティックチェーンから彼を引きずり出す。

ガシャアッ!!

アキュラが解放されたと同時、エクスギアが砕け散った。もう少し遅ければ、アキュラの身も同じ末路を辿っていたかもしれない――

「今は退きましょう。緊急時につき、ご無礼をお許しください」

アキュラをひょいと持ち上げると、セーバートゥースの中へ乱暴に投げ込むノワ。アキュラの装備の中で最も重量のあるエクスギアが失われたとはいえ、メガンテレオンもかなりの重量があるはずなのだが……

「私が操縦します!」

ノワも操縦席に飛び乗ると、ハッチを閉め緊急発進を行う。ハッチのむこうでアシモフがハンドガンを放ったが、セーバートゥースの外装にいくつか傷をつけるだけで、そのままセーバートゥースはアメノウキハシの外壁をぶち破り、宇宙空間へと飛び出した。

「ご無事ですか、アキュラさま」

「ノワ……なぜここに……?」

「御身を守るのも、メイドの務めですから。こっそり、このコスモアキュラーに隠れ潜んでいたのです」

「妙な名前をつけるな。この宇宙艇は〝セーバートゥース〟だ」

「申し訳ありません。では、今後はそのように呼ばせていただきます」

(まったく……底の知れない女だとは思っていたが、まさかこれほどとは……)

「そんなことよりもあの銃……取り返すことが出来ずに、申し訳ありませんでした」

アキュラの愛用の銃にして、亡き父の形見〝ボーダー〟。アシモフに奪われてしまったことを言っているのだろう。

「いや……助かった」

アキュラはそれ以上何も言わなかった。

自分の詰めの甘さを悔いながら、疲れた身体をシートに沈ませる。

父の形見を取り戻す決意を固めながら……。

携行する大振りのハンドガンを抜き、マニュアルセイフティを解除するアシモフ。セーバートゥースが破壊されれば、アキュラの脱出は絶望的となってしまう。
「させんッ!!」
注意を逸らすよう、あえて声をあげたアキュラは、盾型兵装〝エクスギア〟を前方に構えてアシモフに突撃（チャージ）をかける。
「ぐうッ!!」
弾き飛ばされるアシモフ。だが、手ごたえが薄い。
（受け流されたか！）
すぐさま体勢を立て直すアシモフ。その隙にアキュラはエクスギアを盾から弓状に変形させ、ウェポン・カートリッジを装填する。擬似第七波動を使うためのエクスギアの攻撃形態だ。
「焼き尽くせ！　憤炎の怒弓（ブレイジングバリスタ）！」
エクスギアから放たれた炎の矢が、空気を爆ぜさせながら直進する。
「ッ!!」
常識ではありえない異様な挙動の矢。それをアシモフは距離を取りながらの横っ飛びで回避し、ハンドガンでの反撃を行う。
しかし、彼の放った銃弾はすべてエクスギアの装甲によって遮られる。もともとエクスギアは盾として開発したものではなかったが、あらゆる特殊弾の運用に耐えられるよう、非常に頑丈に設計されている。先の戦いで耐久性は落ちているかもしれないが、それでもハンドガンの弾丸（たま）など物ともしない。
「その攻撃とウェポン――GVのレポートにあった無能力者か。まさか、こんな場所にまで来ているとはな」
「フン、お互い情報は伝わっているということか」
アキュラは手早くウェポン・カートリッジを変更し、エクスギアから紫の光を照射した。それは、直視した者を短時間、一時的な仮死（せきか）状態へと至らせる封殺の呪光（ひかり）〝嫉視の蛇眼（ジェラシックゴルゴン）〟――だが、アシモフはゴルゴンの光を真正面から浴びながら、気にせずアキュラへ急接近をしかける。
「くッ！」
アキュラのふところに飛び込んだアシモフは、右手でエクスギアをがっちりと掴み、強引に砲門から放出される光を逸らした。
「貴様の言った通りだ、無能力者。お互いデータは伝わっている！」
サングラスの奥の瞳が見開かれる。ジェラシックゴルゴンの発動条件はその光を直視すること。アシモフはGVの残した戦闘レポートからその特性を把握していたのだ。
アシモフが左手で色眼鏡を外すと、彼の瞳が白く濁った。
「はぁーッ!!」
エクスギアを掴んだ掌から蒼い雷光が迸る――次の瞬間、エクスギアの装甲とその下にあった砲門が砕け散った。
「貴様、その能力（チカラ）は……！」

「我らが第七波動をコピーできる無能力者など、なんてデンジャーな存在だ……我が蒼き雷霆（アームドブルー）を持ってジャッジをくだすッ！」
アシモフの身体から青白い電撃が迸る。
「！」
アシモフの第七波動がGVと同じ雷撃能力だったことに驚きはあったが、すぐに思考を切り替える。先の戦いで理解したはずだ。感情の乱れや迷いは敗北を呼び込む……それに目の前の男は、あのガンヴォルトでさえ穿てなかったギアをたやすく握り砕いてみせた。同じ能力でも、パワーはガンヴォルト以上と見て間違いないだろう。
砲門の砕かれたエクスギアをくるりと回転させ、反対の砲門をアシモフに向ける。エクスギアは砲門を盾裏に二門装備しており、それぞれが独立している。一方が破壊されていても、もう一方の使用は可能だった。
「喰らい尽くせ！　幾百万の捕食者（ミリオンイーター）よ！」
砲門から光の群体があふれ出る。羽虫を模した光の粒が、まるで意志を持っているかのようにアシモフに群がり、取り囲んでいく。だが、光虫がアシモフに触れた途端、アシモフの肉体は残像となって〝ブレた〟。蒼き雷霆の能力のひとつ、自らの肉体を電子へ変換し、あらゆる攻撃を素通りする無敵の電磁結界〝カゲロウ〟だ。
「インポッシブル。カゲロウがある限り、どんな攻撃も私を捉えることは出来ない」
「だろうな。だが、目くらましにはなる」
エクスギアを構えていないもう一方の手でボーダーのトリガーを引き絞る。弾丸は銃口から射出された瞬間、黒いエネルギー球に姿を変えた。
あらゆる第七波動を吸収し、拡散させる特殊超磁力の弾丸〝強欲なる簒奪者（グリードスナッチャー）〟。
エネルギー球は既に射出されていたミリオンイーターをかき消しながら、アシモフ目掛け進んでいく。
「なにっ！」
間一髪でその異質さを察したアシモフが、ギリギリで身体を逸らした。エネルギー球が彼の肩を掠める。
瞬間、アシモフの全身を虚脱感が襲った。たった少し触れただけで、グリードスナッチャーはアシモフから雷撃の波動を拡散させたのだ。
「これは……ぐうっ……！」
膝を突くアシモフ。
「それが人類（オレたち）の叡智だ。……その弾丸はヤツのレポートにはなかっただろう？」
近づき、ボーダーで急所に狙いをつける。
「滅びろ、バケモノが！」
「くそッ！　ヴォルティックチェーン！」
突如、アシモフの足元の空間から雷撃を帯びた鎖が伸び、ボーダーをはじき落とす。
「！　ボーダーッ！」

アキュラは歯噛みする。ヤツに、父のことを……自分の内を語るべきではなかったとも思う。それで同情を買ったのだとすれば、自分はどれだけ惨めなのか。

『アキュラさま……』

通信機からはアキュラを心配するノワの声。いや、ノワのことだ。心配もしているだろうが、哀れんでいるのかもしれない。……そんな卑屈な思考を振り払うように、アキュラは吐き出す。通信機の向こうの、ノワにも届くように。

「安い同情だ」

精一杯の強がりを吐いて、傷ついた身体を奮い立たせる。もうメガンテレオンもガタがきており、全身の筋肉も悲鳴をあげていた。

「だが、この命拾わせてもらおう」

（オレには成さなければならないことがある。目の前の小事に囚われ、大局を見失うわけにはいかない）

「どのみち今の状態のオレでは、紫電は止められん。いいだろう、ヤツを殺す役は、貴様に譲ってやる……」

（そうだ。結果さえ手に入れば、それでいい。くだらないプライドは切り捨てろ……）

「せいぜい、能力者（バケモノ）同士潰しあえ……オレはオレの信念を曲げるつもりはない」

アキュラは思った。この戦い、きっとガンヴォルトが勝つだろう。収集したデータを見れば紫電の方が優勢だ。だが、アキュラには予感めいたものがあった。あるいはそれは、自分を倒した男にせめて勝利してほしいと願う、矮小な願望なのかもしれないが。

「いつか必ず、貴様を倒す……ガンヴォルト！」

アキュラ・後編

『これからどうするおつもりで？』

通信機からのノワの声に、アキュラは応える。

ノワは第七波動を持たない普通の人間だ。アキュラの実家である神園本家から〝侍女〟という名目で、アキュラたち兄妹の保護者兼お目付け役として遣わされた彼女は、なぜかは知らないが本家からの命令を無視し、アキュラの個人的な復讐のサポートを買って出てくれている。

兄妹の教育や世話に始まり、アキュラが能力者に対する〝復讐〟を決意した際、どこからともなく多額の資金を調達し、必要とする機材や情報を提供してくれた。アキュラに戦闘技術を叩き込んだのも彼女であり、およそ常人とは思えない、とことん謎めいた女性だった。

本人にそれとなく素性を尋ねても「わたしはただのメイドですので」とはぐらかされてしまうだけであり、次第にアキュラも彼女は世の中にいくつか存在する〝知らなくていいこと〟の一つなのだと、諦め半分に納得するようになっていた

「不慮の事態によりメガンテレオンへのダメージが大きい。ミッションは中断だ。帰還する」

身体にも装備にも大きなダメージを負ったアキュラにとって、余計な戦闘をこなしている余裕はなかった。メガンテレオンも、所々ガタが来ているのか動作が鈍くなっている。今回の作戦では、長時間の潜入工作を想定したセッティングにしていたため、バッテリー消費は普段よりも大分抑えられていたのだが、それも先ほどの戦闘でだいぶ消費してしまっているようだ。

こうなると改めて思い知る。無尽蔵に近いエネルギーを発し、特殊な装置もなしに高い応用性を誇る第七波動が、どれだけ常識の埒外の力なのかを。

『不慮の事態……ですか』

「なにか言いたげだな、ノワ？」

『いいえ、なにも。……でしたら、私がお迎えに上がりましょうか？』

「無茶を言うな。そもそも、ここに来るまでの移動手段がないだろう」

潜入する際使用した宇宙艇に予備はない。さしものノワであっても宇宙艇を複数用意するのは難しかったようだ。

笑えない冗句につっこみつつも、アキュラは重火器を片手に皇神の兵士を単身振り切り、静止軌道上に位置するこの基地まで突入するノワの姿を想像した。彼女ならば、表情ひとつ変えずにやれてしまえそうなのが恐ろしい。

『判りました。敵に悟られないよう、通信は控（ひか）えられたほうがいいでしょう』

「ああ。しばらく通信を切る」

『ご武運を』

通信装置をオフにして、アキュラは移動を開始した。目指すは資材搬入口に隠した小型宇宙艇〝セーバートゥース〟。あれに搭乗してしまえば地上に帰還できる。皇神の連中に見つかっていなければの話だが。

息を潜め、敵をやり過ごすアキュラ。

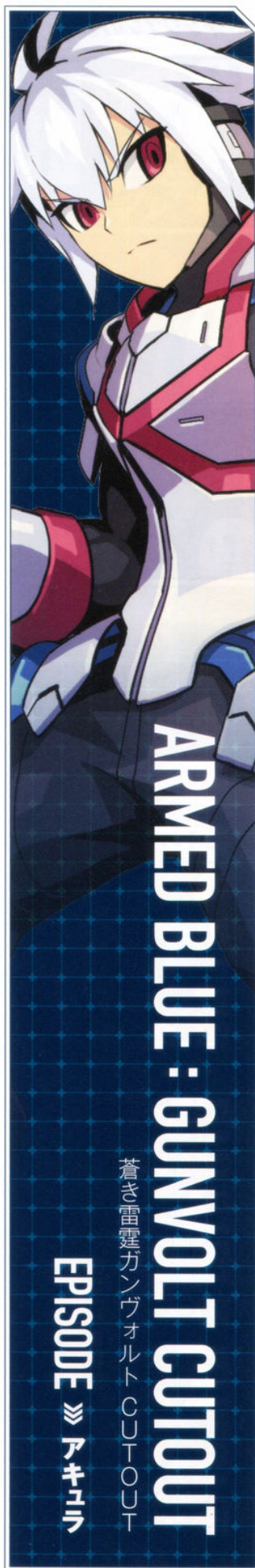
幾ばくかひやりとする場面はあったものの、なんとか切り抜け、無事セーバートゥースの目前へと辿り着く。だが、そこでは、色眼鏡をかけた白髪の男が、セーバートゥースの白いボディに触れ、コクピットを覗き込んでいた。

（あれは……）

以前、ノワから貰った資料で見たことがある。名は確か〝アシモフ〟……むろん偽名だろうが。フェザーを設立した創始メンバーの一人にして、自ら戦場に立つ能力不明の第七波動（セブンス）能力者だ。こんなところにまで乗り込んでいようとは……

「このマシン……ビークルか？　皇神のデザインではないようだが……」

まさか皇神の人間にではなく、同じ潜入者に発見されてしまうとは。アキュラはつくづく自分の運の悪さを呪いたくなった。

「サスピシャス……疑わしきは破壊しておくべきか」

アキュラ・前編

――皇神の衛星拠点『アメノウキハシ』内部。

「くッ！」

「アキュラ……」

床に膝を突き、満身創痍のアキュラの前には――電子を操る最強の第七波動〝蒼き雷霆〟の能力者・ガンヴォルトの姿があった。

このアメノウキハシで、ガンヴォルトと二度目の邂逅を果たしたアキュラは、ガンヴォルトに戦いを挑み、敗れた。

（なぜだ……？　なぜオレは勝てなかった？）

これまでアキュラは、能力者を殺すためなら、どんなことだってやってきた。機械的に身体能力をサポートする特殊ジャケット〝メガンテレオン〟の開発。日々のたゆまぬ戦闘鍛錬。ガンヴォルトが皇神の能力者を殺した跡から、宝剣の欠片をハイエナのように漁り、第七波動誘因子を回収。そのデータから擬似的に第七波動を再現したギアを開発――忌むべき力である第七波動を使ってでも能力者を討つ。〝ただの人間〟であるアキュラが、能力者と渡り合うためには、手段を選んでいる余裕はなかった。

効率的に目的を果たすのであれば、ガンヴォルトと皇神、その両者の戦いを静観したあと、生き残った側を最後に討てばよかった――しかしアキュラは、ガンヴォルトを見かけた途端、戦いを挑んでいた。

歓楽街で初めてガンヴォルトと遭遇した際は、こうではなかったはずだ。予期せぬ遭遇ではあったものの、通信装置にジャミングをかけてガンヴォルトを孤立させ、雷撃能力者にも有効であろう特殊弾丸を用いて、ガンヴォルトを追い詰めた。それでも戦況が劣勢となれば早々に身を引いた……それが、今回は猪突猛進に戦いを挑んでいた。

慢心、怒り、焦燥――様々な感情が脳裏をよぎる。自然とアキュラは掌に触れるグリップを強く握り締め、はっとする。

（……これか……）

亡き父の遺品であるリボルバー銃〝ボーダー〟。

この銃に装填された〝グリードスナッチャー〟と名付けられた弾丸は、能力者の第七波動の流れを乱し、空気中に拡散する効果がある。磁力の能力者から解析した擬似第七波動だ。

この能力のオリジナル保有者は強い力をがむしゃらに振り回すだけの脳筋だった。自らの能力の有用性を全く理解していない男。だからこそ威力が大幅に劣る劣化コピーであっても、アキュラの開発したグリードスナッチャーは〝取り回しの点〟はオリジナル以上の効果を発揮した。

能力者に対し絶対的脅威となり得るグリードスナッチャーの完成に、アキュラは歓喜した。この弾丸だけは他のコピー能力を使用する盾ではなく、父の形見であるリボルバー銃に組み込んだのは、他の能力との同時運用に不安が残ったという事実もあったが、「父の形見で第七波動能力者を殲滅する」というアキュラなりのロマンチシズムの表れだ。だけどそれは、愚かな慢心。能力者に対する絶対的なアドバンテージ、〝必殺〟の武器を手に入れたことで、油断があったのかもしれない。

（オレもまた、あの磁力能力者と等しい愚物だったということか……父さん、すみません……オレは、一時の感情に惑わされ、あなたの遺志を遂げることが出来なかった……）

アキュラは観念した。内なる激情は今もまだ煮えたぎっていたが、その思いが晴らされることはもうないのだろうと、どこかで冷静に理解していた。

しかし――

「今はお前にかまっているヒマはない……だから、行くよ」

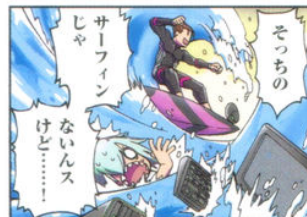
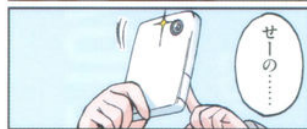
ガンヴォルトはアキュラに手を下すことなく、立ち去っていく。

「なん、だと？」

アキュラは立ち上がろうとした。しかし刹那、ジャケットの可動部から火花が散った。

「ぐっ……」

その間にガンヴォルトは振り返ることなく、アメノウキハシの奥へと消えていった。

（情けをかけられた？　皇神の能力者を葬ってきた、あの同族殺しの鬼〝ガンヴォルト〟に？）

ネットサーフィン

手製のお菓子

ガウリのセンス

テンジアンの苦悩

テセオの立体映像 1

テセオの立体映像 2

テンジアンのダジャレ

テセオの盛れるアプリ

水に弱いGV 1

水に弱いGV 2

アスロックとガレトクローネ

ノリノリガウリ

ぼくらのコトバ

オウカのアルバム

宅配便 1

宅配便 2

ちっちゃなシアン

アキュラの趣味

傍らに立つ者

頼れる相棒？

フェザーのシャオ

悲しみのシアン

流麗なる人魚ニムロド

※1…とほうもなく数が多いこと

※2…たった一言で納得のいくような判決を下すこと

ホームページ

モルフォライブ
絶対楽しいから！早く出てこないかなぁ－!?
うわー人多いなぁ…
ザワザワ
こんばんは－！
ウヒョー！モルフォー！
こっち向いて！モルフォ！モルフォ！
お前も振れよメラク！
……ってそれ宝剣じゃん！
目立って良いだろ！
日本男児・イオタ
我が国に栄光あれ！
イオタって国、国うるさいけどどう考えても日本人の名前じゃないよね？
何を言う！
伊緒太
どこからどう見ても日本男児の名前だろう！
本名!?
伊緒太
※ウソです
空腹マックスストラトス
あぁ…もう二日も何も食べていない…
貪り尽くす翅蟲・ストラトス
コンビニ……
ブロロロ
虫になればひとっ飛びだ！
食い物をよこせぇーッ!!
店長ハエ取り紙ですか？
最近小バエが多くてな！
シアンの毛の秘密
うーん……ムニャムニャ
シアンのアホ毛ってなんか動きそうだよな！
まさか！
ポリ
ポリ
モルフォの黒歴史 1
神皇の会議室
この子の名前何にする？
え－と え－と
……フーン どれどれ…
プロデューサー…
妖精……電子……
電子……!!
これだ－！
電子ちゃんにしよう!!
少しだけその名前で活動した
モルフォの黒歴史 2
神皇の会議室
このままではダメだ てこ入れが必要だ
電子ちゃん売り上げ
良いアイデアがあるよ！
プロデューサー…
パンクロックなんてどうかな!?
モルフォは少しだけパンクロッカーとして活動した
期待の新人
キミには期待しているよ
はっ！
カレラ君がPC壊しましたぁ！
はう!!
カレラ君がコピー機壊しましたぁ！
ぬぁぁぁぁ
あれ？彼の配属先は戦闘部隊では？
彼の配属先が間違えられていることに気付いたのはそれから三週間後だった
シアンからの贈り物
わたしもGVの力になりたい……
あっ！あれはGVの指輪！
そうだわ！あれを利用すれば!!
GVこれを試してみて！
なに？
作ってみたの♥
これじゃ銃を持てないよ……

でんき
ゴロ
ゴロ
天気が悪くなってきた!
はやく帰ろう!
ピシャ
キャーーッGV!!
ははっボクに電気は効かないよ
すごい!
シャキーン
静電気はダメなのネ!?
ただいま…
アイテッ!!
パチッ
親切な人
キミの知っている皇神の人間はみんなキミに冷たかったかい?
ううん…少なかったけど……
親切にしてくれた人もいた……
その人はちょっと違うと思う

彼の日常
ヒョオオオオォォ!!
彼は踊る!
ムチを手に踊る!
ハイィィィィイ!!
それは何故か……!?
イイワヨー!!
イイワヨー!!
つまりはシュミッ!!!

英会話
あれ?アシモフだ
何してんだ?
ペラペーラ!ペラペーラ!
フムフム…
アシモフはアメリカ人だから問題ないな!
英語できるんだ!
……
それならそこをライトにゴーだ!!
ほとんど日本語じゃん!!!
バリャァァン

あなたを見てる
それじゃ行ってくる!
お留守番してるね!
おかえりGV!立ち読みはよくないわ!
あと他の女の子とあまり仲良くしないでほしいな!!
え!?あ…うん
謎の人アシモフ1
キャッ!!
I'm sorry injury is not?
え?
えっ?
Wow sungasses……
ヘッドもボディもノープロブレムかい?シアン!
チャ
ではグッドラック!!
HAHAHA
アシモフっていったい……??
謎の人アシモフ2
きっとあのメガネに秘密が……!
今だ!それ!
めっちゃ大変な任務やで!ほんま!自分頑張れる!?
えぇー!!関西弁!?
頼むぞGV!グッドラック!
HA HA HA
謎は深まるばかりだ——

迸れ!! ガンヴォルト 4コマ劇場
ほとばし
カトゥーンシアター
おぎのしん
第七波動
セブンス
あ! GV! ちょうど よかった!
コンセントが なくて……
そ… そう
GV! ちょっと 充電させて!
良いところに 電源が あったわ
3DS充電 したいんだが
ボクの 第七波動って……
紫電のおつかい
小切手が なくなったから 買ってきて くれないかな
高天の支配者・紫電
パベルマスター
だるい なぁ……
紫電殿から 最も頼りに されているのは 私だ!
お使いなど この光速の 第七波動で!
ライトスピードの能力者・イオタ
はい どうぞ
キミの 第七波動は 便利だなぁ
ワームホールの能力者・メラク
皇神ボス面接
スメラギ
特技は 超重磁爆星と ありますが…?
超重磁爆星で 候!
磁界拳の能力者・カレラ
……
……
わかりました 追って合否は 電話します
承知した!
結果待ち
……
……
落ちたか…!?
無念!
第七波動の 磁力で 壊れてる
宝剣さがし 1
派手にやり やがって…!
宝剣は どこだ!?
能力者を滅する者・アキュラ
セブンス・スレイヤー
※宝剣…特殊能力の入れ物
……
これは 燃える…
これは 燃えない
プラスチックは 別の袋に…
おのれ ガンヴォルト!!
宝剣さがし 2
ウギャア!
ずいぶん 散らかして しまった…
たまには 掃除して 帰ろう
一時間後
いつものように 宝剣を…
あれ?
あれ!?
おのれ ガンヴォルト!!!
モルフォの歌
やった! ハイスコアだ!
シューティングZX ハイスコア
おめでとう! GV!
おいしく 出来た!
おめでとう! GV!
おやすみ
寝相が いいわね!
すごいわ GV!!
…… 眠れない…

特別再録

電撃Nintendo連載 4コマ漫画&小説

デンゲキニンテンドー

電撃Nintendo（KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊）の記事中企画として
連載された4コマ漫画と小説を特別再録！

そこにシビれる憧れる

CONTENTS 1

迸れ!!　ガンヴォルト4コマ劇場

作：おぎの しん

おぎのしん先生による第七波動能力者たちの日常を描いた笑撃の4コマ。

それは、能力者たちの存在理由を問うもうひとつの戦い……なのかもしれない。

CONTENTS 2

蒼き雷霆ガンヴォルト CUTOUT

ゲーム本編で語られなかったサイドストーリー。

「アキュラ」「シアン」「GVとオウカ」の3篇を収録。

←こちらから左に読み進めてください